9 GIGÁS DUPLA DVD ROM

TELJES KALANDJÁTÉK: **EYE OF THE KRAKEN**
+5 TELJES FPS A DVD-N! **+GODFATHER,** STUBBS,
BLACK & WHITE 2, SERIOUS SAM 2 **VIDEO!**

+15 FRISS HONOSÍTÁS

PC.GAMES
DVD EDITION

SIN 2
MEGABEMUTATÓ
A SZEXIS GONOSZTEVŐ UJRA AKCIÓBA LÉP, INDUL A HAJSZA A BŰNÖS VÁROSBAN...

23+
PREVIEW ŐRÜLET
Rainbow Six: Lockdown, Dungeon Siege II, Cold War, Blitzkrieg II, Chrome: Specforce, Supreme Commander - Total Annihilation 2, Myst V

EXKLUZÍV BETEKINTÉS

AGE OF EMPIRES III
NAGYOBB, JOBB, ÉS PERSZE **HIHETETLEN PROFI** A SOROZAT FOLYTATÁSA. UTÁNAJÁRTUNK A DOLOGNAK...

Nvidia 7800 GTX
A LEGGYORSABB PIXELVADÁSZ LÁTOGATOTT EL HOZZÁNK...

MOBILIZÁCIÓ!
PROGRAMOK, JÁTÉKOK HASZNOS INFORMÁCIÓK
E HAVI KIEMELT TÉMÁNKBAN

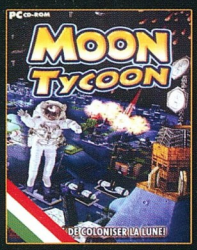
GAME PRESS

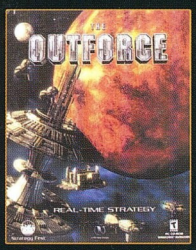
2005/5 szeptember 1996 ft

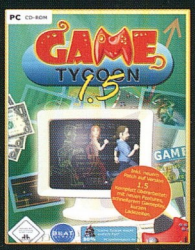
FIZESS ELŐ!
MOST AZ IGAZI!

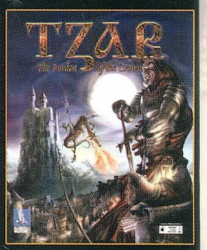
KÉRJ CSEKKET SMS-BEN: 06-30-342-1440
[NÉV ÉS CÍM, VALAMINT VÁLASZTOTT PROGRAMOK NEVE]

AZ EGY ÉVES DVD-S ELŐFIZETÉS MELLÉ VÁLASZTHATSZ HÁRMAT AZ ALÁBBI JÁTÉKOK KÖZÜL!





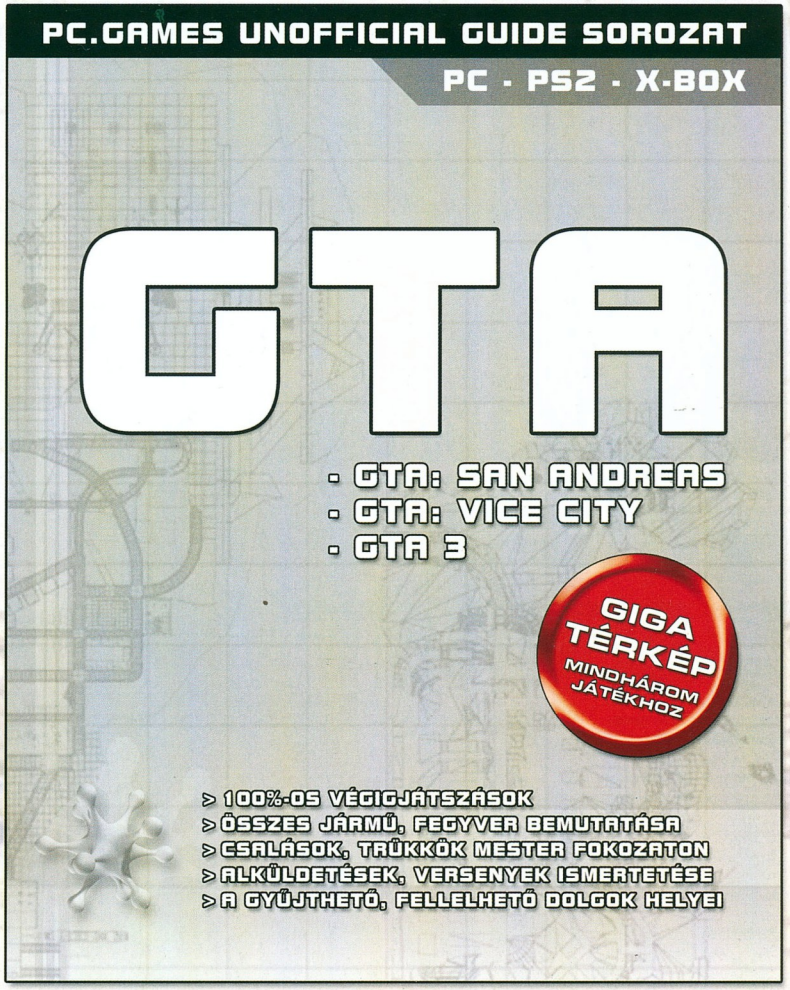




MEGÉRI? SIMÁN!

AZ RÉSZLETEKRŐL A 06-1-379-7989-ES TELEFONSZÁMON ÉRDEKLŐDHETSZ!
A JÁTÉKOKAT A CD GAMES MAGAZIN MELLÉKLETEKÉNT POSTÁZZUK.

188 OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!



KAPHATÓ A MediaMarkt ÉS SATURN

ÜZLETHÁLÓZATBAN ORSZÁGSZERTE!

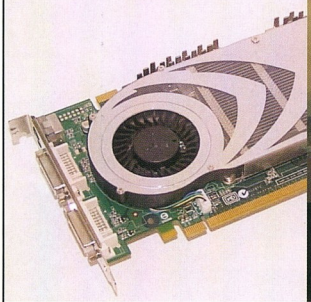
10

MOBILIZÁLT ÖRÖMÖK

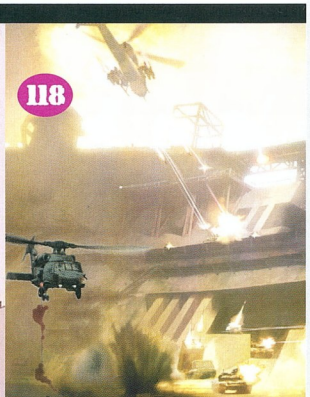
Az Informa Telecoms and Media elemzőcég becslése szerint a mobiljátékok bevétele 2005-ben meghaladja a 2.6 milliárd dollárt, míg 2010-re az előrejelzés szerint ez a szám túllépi a 10 milliárd (!) dolláros határt. Elképesztően fejlődő, és mint látható, jövedelmező iparág ez, nem csoda, hogy a játékipar korábbi nagyjai is felbukkannak a fejlesztők névsorában. Napjainkban a nagy kiadók - a Gameloft, a JAMDAT, az Mforma és az Airborne - egyre karakteresebben jelennek meg, szinte párhuzamot lehet vonni a hagyományos játékipar fejlődésével. Most érkezett el az ideje, hogy beleássuk magunkat a részletekbe és információkba.

104

Meglehetősen gyorsan kapcsolt az Nvidia, amíg az ATI csak valamikor ősszel jelenik majd meg a következő generációs kártyájával, addig a 7800 GTX nyugodt szívvel tarolhat. Megnéztük, hogy mit tartogat számunkra a jövő.



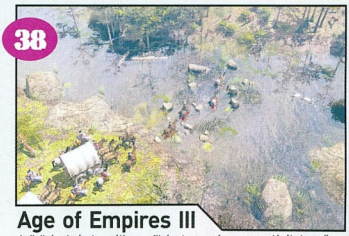
118



A Digital Illusions csapata megint hatalmasat alkotott, nem valószínű, hogy jelenleg bármely más, hasonló rendszert használó online FPS le tudná pipálni. Rakatnyi új fegyver, és több mint 30 jármű magáért beszél, a maximum 64 férőhelyes pályák pedig számtalan lehetőséget rejtenek...

KIEMELT BEMUTATÓK

38



Age of Empires III

A fizikával, és brutális grafikával megtámogatott játék lenyűgözött mindenkit. Nem véletlenül...

44

Rainbow Six: Lockdown

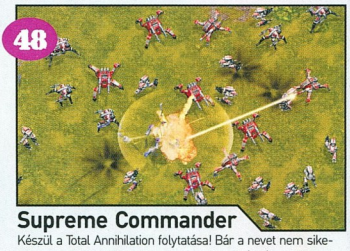
A taktikai FPS-ek királyának tartott sorozat legújabb epizódja betévedt hozzánk egy alapos teszt erejéig.

46

Myst V: End of Ages

A legendás sorozat befejező része minden eddiginél magasabbra teszi a lécet az elkövetkezendő kalandjátékoknak.

48



Supreme Commander

Készül a Total Annihilation folytatása! Bár a nevet nem sikerült megszerezni, egy pillanatig sem lesz hiányérzetünk.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

AKCIÓ

HALF-LIFE 2: AFTERMATH / INTERJÚ 28
CHROME: SPECFORCE 36
RAINBOW SIX: LOCKDOWN 44
COLD WAR 50
SIN: EPISODES 52
ADVENT RISING 59
FANTASTIC FOUR 62
BLOODRAYNE 2 64

STRATÉGIA

AGE OF EMPIRES III 38
BLITZKRIEG 2 42
SUPREME COMMANDER 48
RISING KINGDOMS 67
ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED 70
CODENAME PANZERS: PHASE TWO 72

KALAND/RPG

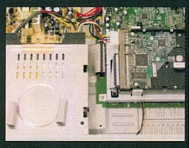
DUNGEON SIEGE II 32
MYST V: END OF AGES 46
THE BARD'S TALE 77
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES 80
LULA 3D 82

SZIMULÁTOR

JUICED 85
FALCON 4.0: ALLIED FORCE 88

HARDWARE

OKOSTELEFONOK - TELEFONOKOSSÁGOK 91
HARDVER HÍREK 94
PIACI KÖRKÉP 96
DIGITÁLIS FILMRÖGZÍTÉS AZ OTTHONOKBAN 98
TRAK MP3-LEJÁTSZÓK 100
DRM - DIGITÁLIS KISKAPUK 102
A PIXELKIRÁLY BEMUTATKOZIK 104
A LEGOLCSÓBB 800-AS IBVA 110



ROVATOK

DVD TARTALOM 6
TELJES JÁTÉK 8
KIEMELT TÉMA 10
HÍREK 18
TERVEZŐASZTAL 112
TÁRSASJÁTÉK 114
FILMES JÁTÉKOK JÁTÉKOS FILMEK 116
VÉGIGJÁTSZÁS 118
NETES JÁTÉKOK 122
RETRO ROVAT 124
HELP 126
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG 128

KIEMELT LEÍRÁSOK

ADVENT RISING
Az Orson Scott Card nevével fémjelzett program könnyen a hónap játéka lehetett volna.

BLOODRAYNE 2
Több mint fél évvel a konzolos verzió után végre megérkezett a PC változat is.

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES
Újra szembesülnünk kellett egy nagy reménység csúfos bukásával.

LULA 3D
Sajnos bekövetkezett, amitől a Larry legújabb epizódja, és a 7Sins megjelenése óta féltünk.

INTRO

Sziasztok!

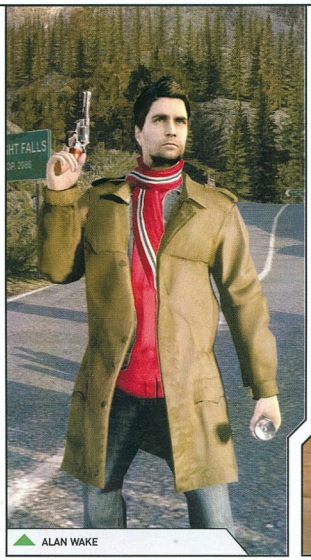
Tombol a nyár, legalábbis a meteorológusok szerint. Bizony ilyenkor a szegény játékos hozzá van szokva, hogy nem tud új anyagokkal játszani, és érdemi olvasnivalóhoz sem nagyon jut hozzá. No, de itt a PC.GAMES legújabb száma, mely tutira el fog látni egy jó ideig benneteket információkkal, érdekességekkel. Persze mi sem mentesülünk az uborkaszezon jótékony hatása alól, de azért egy kis csellel sikerült igencsak színvonalas és érdekfeszítő olvasnivalót tárni elétek. Úgy gondoltuk itt az ideje, hogy előretekintve megnézzük az elkövetkező szezon legnagyobb durranásai hogyan állnak. Ennek jegyében egy csomó nagy hal akadt a hálónkba, igen tisztességes volt a fogás, erről bárki megbizonyosodhat. Több remek interjút is a figyelmetekbe szeretnénk ajánlani, igazi érdekességeket és poénos dolgokat is hallhatunk a nem mindennapi fejlesztőktől. A hardware rovatban is rátettünk egy lapáttal, elővettük a mobilos témát, remélhetőleg sokak örömére, illetve egy gigatesztttel megvizsgáltuk, hol is tartanak a grafikus kártyák manapság.

A DVD mellékletünk hozza a formáját, ismét csúcsot állítottunk fel a korongra felzsúfolható anyagok mennyiségének tekintetében (tömörítetlenül 12 GIGA!). A nagy mennyiséghez persze minőség is társul, hiszen halomnyi teljes játék, sok válogatás, exkluzív videók és persze a legjobb demók találhatók meg a válogatásban. Egyszóval zajlik az élet a házunk táján, vessétek bele magatokat ti is a forgatagba, jó szórakozást kívánunk ebben a hónapban is

a szerkesztők

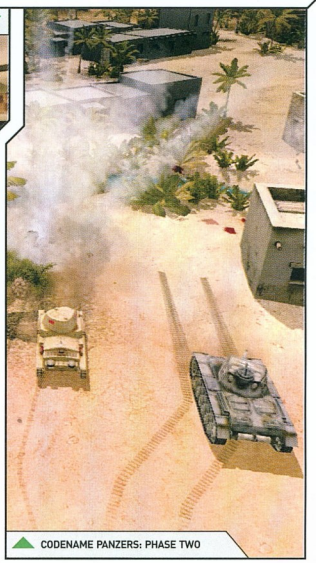
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



ALAN WAKE

THE GODFATHER



CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Anyári uborkaszezonra rácáfolva igencsak szűken voltuk a hellyel a DVD készítésekor, hiszen nagyon sok anyag látott napvilágot mostanában. A CD-s versenyzők csak ízelítőt kapnak a hatalmas FPS csomagunkból, mely 5 teljes FPS játékot tartalmaz, reméljük mindenki nagy örömére. Demoból és videóból is akadt szép számmal mostanában, mindenképpen érdemes megemlíteni a válogatásból a Battlefield 2 és a Panzers: Phase Two kipróbálható verzióját. Ha videókat támadna kedvetek nézni, akkor akadnak szép számmal nem hagyományos trailerek is a korongon, ajánljuk figyelmetekben a Ratrix nevű csodát, valamint az Imps (Chapter 1) című, 20 perces profi Star Wars fan filmet. Akadnak érdekes dolgok a mod-ok között is (pl. a Hot Coffee - GTA: SA, melyet csak felnőtt nézőinknek ajánlunk), bagy lehet szemezgetni a mobil telefonos gyűjteményünkből. Ha pedig valamit alkotni szeretnétek, mindenképpen nézzétek meg és próbáljátok ki a Scrolling Game Developer Kit-et.

Kellemes szórakozást kívánnak a szerkesztők

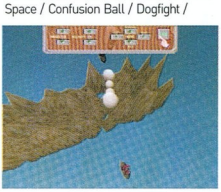
DEMO:
Battlefield 2 / Chrome: Specforce / Fate / Rhem 2 / Labyrinth of Time / Lux / Phanzers: Phase Two / Salvo! / Trash / Worms Mayhem / Evochron / Red Ace

Squadron Pro / Blasterball 2 Remix / Bricks of Camelot / Miner Madness / Rocknor's Donut Factory / Slyder Adventures / Star Defender II

VIDEO:
Alan Wake / **Bet on Soldier** / Cold War / GodFather / Project Offset / Serious Sam 2 / Stubbs / Stubbs trailer / Gods: Lands of Infinity / Fahrenheit / Patho-

logic / Lead Pursuit / Lada Racing Club / Age of Empires III / Black and White 2 / Desert Law / Outfront 2 / Shattered Union / Sims 2: Nightlife / Stalingrad / Wofor War on Terror / Auto Assault / EQ2: Desert of Flames / Heroes V / Clevers Techreel 2005 / Ratrix / Imps - Chapter 1

FREEWARE:
Bernard and Hank / **Boatz** / Cadog Advenures / Communist Mutants from Space / Confusion Ball / Dogfight /



Fantasy Battlefields / Hedgehog in Quake 2 / Hot Chix 'n' Gear Stix / Jet Boarder / Lizardia / Lunar Rescue / Mummy's Curse / Netstorm / Nuclear Nibble 3D / Ray Bexter / Skooter / Sky Fire / Star Fleet Tactics / Super Tux / The Murderer / The Red Baron

MOD:
Airbuccaneers - UT 2004 / Stargate - **BF 1942 / DeGeneration** - RTCW / Doom 3 classic mod / Hot Coffee - GTA:

EYE OF THE KRAKEN

A játék főhőse Edgar Delacroix egy kisvárosi gazdag család csemetéje. Nemrég diplomázott, és elindult, hogy felfedezze magának a nagyvilágot. Eleinte nehezen ment neki a beilleszkedés, de hamarosan megtalálta élete hivatását. Magánnyomozó-

ként kezdett el dolgozni, és a munkájából kifolyóan mindenféle - de főként gyanús - elemekkel találkozott. Ezután már könnyen kiismerte magát a nagyváros forgatagában.

Az Eye of the Kraken egy klasszikus stílusú kalandjáték, valósidejű 3D környezettel, és karakterekkel. A játékot a kameranézetek váltakozása, a különféle vágási technikák használata, és a gördülékeny animáció teszi filmszerűvé.
Gépigény: P II 600 MHz, 128 MB Ram, DirectX 8 kompatibilis VGA

FPS CSOMAG

CSAK NÁLUNK!

Lendlease
Igazi single player őrület a távoli orosz földről. A meglepően jól kidolgozott játékban természetesen a csúnya go-

nosz német bácsikat kell irtanunk ezerrel. A játékban előforduló orosz feliratok ne keserítsenek el senkit, érdemes kipróbálni a játékot.

Soldier of Empire
Ugyanannak a szerzőnek a játéka, mely single és multiplayer verzióban is napvilágot látott. Ezúttal egy techno,

képzeletszülte világba kalauzol el bennünket a készítő, érdekes fegyverekkel és még érdekesebb helyszínekkel. A játékban előforduló orosz feliratok ne keserítsenek el senkit, érdemes kipróbálni a játékot.

Nexuiz
Több évnyi kitartó fejlesztés eredménye a program, mely kifejezetten a multiplayer deathmatch rajongóknak készült. A csomag 17 pályát, 28 játszható karaktert és 10 remek zenét tartalmaz. A Darkplaces engine-re semmi panaszunk nem lehet, igazán kényezteti a játékost mind minőségben, mind ötletekben. A készítők kifejezetten büszkék az újraírt hálózati kódra,

mely segítségével egyszerre akár 64 játékos is nyomulhat egymás ellen, méghozzá nem is akárhogy...

Sauerbraten
A híres Cube motor készítőinek új játékáról csak szuperlaviuszokban lehet beszélni, hiszen minden igényt kielégít az átdolgozott motor. A játékban single és multi üzemmódban is küzdhetünk

egymás ellen. A grafika, a kidolgozottság mind-mind dicséretes. Ha megunjuk a készítők által biztosított pályákat sincs gond, hiszen pálya editor is jár a nem mindennapi programhoz.

San Andreas / Eclipse - HL2 / Mission Impossible - Max Payne 2

RETRO:
Bubble Bobble / **Equinox** / F1 Spirit / Goody / Horace Goes Skiing / Rolling Madness 3D / Wing Commander

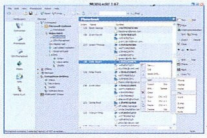
Privateer / Saboteur '95 / One Switch Competition / Three Weeks in Paradise

SHAREWARE:
Ancient World Puzzle / Bubblefish Bob / Cosmodeluxe 3D / Epidemic Groove / Fireball / Geom / Inferno / Jetz Rampage 4 / Ring Master / Smiling Bubbles / Titan Assault / Tizzie's Bug Revenge

UTILITY:
3D Muse Generator / AC3D 5.0 / Ace Menu Creator / ASCII Art Generator / BlueVoda / Website Builder / Fast Plans

MOBIL GYŰJTEMÉNY

Mostani számunk mobil orientáltságú témájához nagyon is illik egy programgyűjtemény, mely a mobilokban lévő adataink karbantartását, különféle töl-



tögetéseket végzik el. Persze ezek mellett még akadnak más, érdekes programok is.

10 / Floppy Image Creator / **Imagetrix** / Motion Studio 3.0 / Speed Video Conver-

ter / SpyPry / Swift 3D / Total Commander / Water Garden Studio / X-Fonter

Magyarítás:
Day of Tentacle / Duke Nukem / Doom 3 :RoE / Pariah / Postal 2 / Civilization 3: Conquest / Deus Ex / Far Cry / Icewind Dale 2 / Might and Magic VII / Still Life / Need for Speed Underground 2 / UFO 1 / UFO 2

PATCH
Act of War patch 3 / Boiling Point 1.1 / Doom 3 1.3 / Half-Life 1.1.1.1 / Nexus mp patch / Chronicles of Riddick 1.1 / Settlers V 1.04 / SWAT 4 1.1 / The Bard's Tale 1.01 / Vampire 1.5

TRAINER:
Area 51 / Army Ranger Mogadishu / Battlefield2 / Boiling Point Road to Hell / ER / Fantastic Four / Grand Theft Auto San Andreas / Heavy Weapon Deluxe / House of the Dead 2 / Imperial Glory / **Juiced** / Lotr Battle for Middle Earth /

Pegit / Pizzadude Special Delivery / PSI Ops the Mindgate Conspiracy / Psychotoxic / Rising Kingdoms / Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / The Thing / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings

EXTRA:
FPS csomag / Mobil programok / One Switch compo / képmutató / screensaver-ek / háttérképek / Scrolling Game Developer Kit / Voice Buddy / WinUAE / webkit-ek

SAVEGAME:
Fantastic Four / Grand Theft Auto San Andreas / Juiced / Psychotoxic /

Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / SCAR / Streets Racer

TÚLÉLŐCSOMAG:
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / Avast Antivirus / DaemonTools /

ONE SWITCH COMPETITION

Igazán nagy kihívás olyan játékot készíteni [pláne bizonyos kategóriákban], aminek a kezelése megoldható 1 gombbal. Nos az alábbi verseny

CSAK NÁLUNK!

résztvevői ezt mind igencsak jól megoldották és mint a mellékelt példákból látszik nagyon is jó játékok születhetnek ily módon is. Az egyes játékokat kategóriák szerint mutatjuk be, jó szórakozást kívánunk a nem mindennapi gyűjteményhez.

DirectX / Flashget / GetRight / Kaspersky Antivirus / mIRC / Motherboard Monitor / Mozilla Firefox / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / **Sisoft Sandra** /

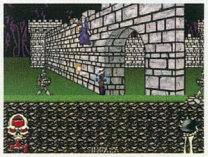
TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView /

DRIVER:
Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL

Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

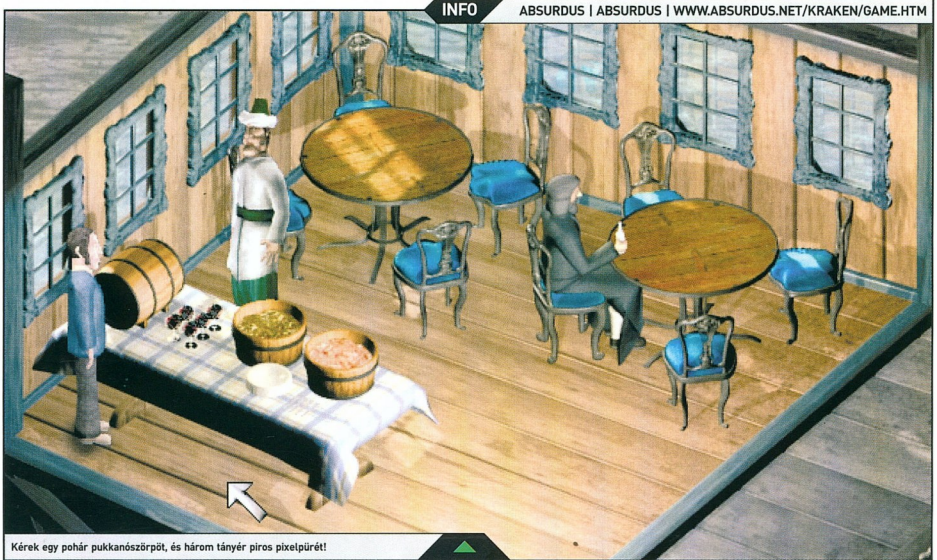
SCROLLING GAME SDK

Sokszor foglalkoztunk már a játékkészítés otthoni módozataival. Mostani alanyunk is kifejezetten a "nem programozói" beállítottságú embereknek szól, akik azért szeretnének valamilyen működő játékot előállítani. A program az egyik legkedvel-



tebb kategóriában, a platform játékok mezsgyéjén nyomul, tegyük hozzá nem is rosszul. Kifejezetten 2D-s alkotások készítésére hegyezték ki a készítők alkotásukat, mely tényleg az egyik legjobb amit eddig láttunk. A program mellé felkerült egy-két alkotás is, csak hogy lássátok mire is lehet használni a tudományt.

INFO ABSURDUS | ABSURDUS | WWW.ABSURDUS.NET/KRAKEN/GAME.HTM



Kérek egy pohár pukkanószörpöt, és három tányér piros pixelpürét!

EYE OF THE KRAKEN

Vajon kinél van az eltűnt ereklye? Az eddig halottnak tűnt Rasputine-nál, vagy a titokzatos Vlad kabinjában lapul? A te dolgod kitalálni, mielőtt késő lenne.

Mint azt már megszoktátok, az e havi teljes játékunk sem mai születésű, sőt most még azt sem mondhatjuk el róla, hogy valamelyik néhány évvel ezelőtti nagy sláger játék lenne, de azért mégis felhívnám rá a figyelmeteket. Az „Eye of the Kraken"-t 2002-ben dobta piacra az Absurdus nevet viselő független fejlesztő csoport. Az akkori értékelések igen jók voltak, szinte valamennyi játékokkal foglalkozó internetes oldal 80 % fölött értékelte. Na igen, közben eltelt három év, nagyot változott a játékok külcsíne, és ma már lehet, hogy nem kapna ilyen magas pontokat a játék, de szerintem csak a grafikája az, ami elmarad a mai kor elvárásaitól, minden egyéb tekintetben helye van a kalandjátékok között.

Megmondtam neked, a betűbajusz már nem divat. Főleg, ha ilyen csálé...

Hogy miért pont erre a játékra esett a választásunk? Nos először is azért, mert ha jól körülnézünk a mostanában megjelent játékok között, szinte minden stílus kedvelőinek akad, ami a foga alá való, egy kivétellel. A kalandjátékok kedvelői igen mostohán vannak kiszolgálva. Kiadtak persze néhány híres hírhedt cuccot, de ha az idei és az elmúlt év termését megnézzük, bizony még egy tucatra sem rúg a számuk. És itt jön be a képbe az „Eye of the Kraken". Ha a stílusát nézzük, akkor ez egy grafikus kalandjáték, bár jelen esetben a „grafikai" kicsit túlzásnak tűnhet. Ha valaki egy kalandjátékról beszél, akkor biztos, hogy mindenkinek a sok párbeszéd, a kibogozni való rejtélyek, és a sok tárgy jut az eszébe, amiről ki kell találni, hogy vajon mégis mire való. Nincs ez másként ebben a játékban sem, viszont mindezeken felül van benne egy kis plusz, ami nem más, mint a fergeteges humora. Összesen tíz szereplő van, akivel szóba lehet elegyedni, viszont mindegyiknek külön egyénisége, és sajátos humora van. Van, aki elég hamar megsértődik, van, aki azonnal veszi a lapot, és humorra humorral válaszol, sőt olyan is van közöttük, aki egyenesen gúnyolódik, ha olyan helyzetbe kerül, vagy olyan téma kerül szóba. Például a tatfedélzeten sütkérező Olaf, bőszen dicséri a napozó ágyakat, és miután Abdullah belehuppan az egyikbe, lazán megkérdezi, hogy bekente-e magát napozó szerrel, mert igen erős a nap, és ha nem vigyáz, bőrrákban fog meghalni.

Vagy például mikor Fitzgarraldótól, a kissé hóbortos tudóstól akarja Abdullah elkérni a banánját, az visszakérdez, hogy „Magának általában ez a szokása, hogy csak úgy bemegy valakinek a kabinjába, és elkéri tőle a kajáját?". Idézhetnék még poénokat a párbeszédekből, de most nem ennek van itt a helye. Mint azt már említettem, a grafikája mai szemmel nézve nem az igazán az ütősek közül került ki, és bizony erősen látszik is rajta, hogy a fejlesztők nem a szemünket akarták legfőképp elkápráztatni, sokkal inkább az elméink kicsi fogaskerekeit akarták megmozgatni. Egyszóval az„ Eye of the Kraken" sokkal inkább a belbecsével fog megragadni bárkit, mint a külcsínével. Ennek köszönhetően viszont a gépigénye is igen alacsony. Egy P-II 350-es gépen, 64 MB RAM társaságában vígan lehet vele játszani, a telepítéséhez pedig mindössze 200 MB szükséges. Na és még egy lényeges apróság. Igaz hogy magyar nyelvre eddig nem fordították le, csupán Francia és Angol nyelven játszható, viszont oly egyszerű a nyelvezete, hogy alapfokú nyelvtudással még a poénok is érthetőek. Az irányításához, mindössze egy egérre van szükség, hiszen a „point and click" elven működik. Ha valamivel vagy valakivel kapcsolatba tudunk lépni, akkor arra mutatva megváltozik a kurzor színe, majd kattintva megjelenik egy kis menü, amiből kiválaszthatjuk, hogy mit szeretnénk tenni az adott személlyel, vagy dologgal. A tárgyakat felvehetjük, vagy odaadhatjuk valakinek, illetve letehetjük, de csak a megfelelő helyre, az utasokkal, pedig beszélgethetünk. A beszélgetést választva vagy egyszerűen fecseghetünk, amiből néha fontos információkhoz juthatunk, vagy egy adott témát kiválasztva megvitathatjuk azt. A nyomozásban a naplónk lesz a segítségünkre, amibe minden fontos tudnivaló, automatikusan bejegyzésre kerül, és bármikor megnézhetjük (hmm még jó, hiszen azért napló). Természetesen valamennyi utas, akik miután megtettünk nekik valami kis szívességet, örömmel beszélnek velünk arról, amiről csak akarunk. Na de mit is kell itt kinyomozni? A történet szerint Abdullah a főhősünk, levelet kap egy barátjától, miszerint ellopták tőle a mágikus erővel bíró Nagy Kraken szemét, ami ha illetéktelen kezekbe kerül, nagy veszélyt jelent. Fel lehet vele ébreszteni a Nagy Krakent, és segítségével át lehet venni a hatalmat az egész világ felett. A gyanú szerint a tolvaj a Glutomax nevű hajóra szállt fel, ami Hyade szigetére tart, éppen oda, ahol a Nagy Kraken alussza ősidők óta álmát. Abdullah felszáll tehát a hajóra, és egy hete van arra, hogy kiderítse a hajó utasai közül ki lehetett a tolvaj, és megakadályozza, hogy kiszálljon a hajóról a szigetre. De vajon ki lehet a tolvaj? Aboukabar az Afrikai zsoldos, a hajó kapitánya, aki csak a galambjaiért aggódik, Fitzarraldo a hóbortos Ír feltaláló, aki a találmányaival házal szerte a világban, Ingrid a Német énekesnő, aki karrierje felívelését várja a Hyade szigeti fellépésétől? Vagy a Zog testvérek közül valaki, esetleg Olaf a sajátos humorú filozófus, vagy talán Ophelia a Dán előkelőség, aki a családja elől menekül, netán Rasputine akiről mindenki úgy tudja, hogy halott. Esetleg éppen a hatóságok elől menekülő Villon a híres francia költő, de lehet akár Vlad is, aki egy koporsóban tölti az idejét, és olyan hamuszürke a bőre, mintha vámpír lenne. Abdullah dolga lesz ezt kideríteni, sok-sok beszélgetésből, jó sok másztálással, és mindenféle tárgyak ide-oda hurcolásával. Ha elakadnátok a faggatózásban, szerencsére van némi segítség. Csak keressétek fel a *http://www.adventure-archive.com/* oldalt és ott megtaláljátok angolul, a végigjátszáshoz szükséges lépéseket. Bízom benne, hogy sikerült kedvet csinálnom egy kis kalandozáshoz, és nem hiába került fel a lemez mellékletre a játék telepítője. Jó szórakozást mindenkinek, és sikeres nyomozást.

Clemi
clemi@pc.games.hu

EGYÉB TELJES JÁTÉKOK

Hogy ne legyenek hanyagolva azon olvasóink sem, akik az FPS rajongók táborába tartoznak, a lemez mellékletünkön kedveskedünk néhány új fejlesztésű, illetve még fejlesztés előtt álló, de már játszható állapotban lévő cuccal. Annyi a dolgotok mindegyikkel, hogy kipakoljátok őket a vincsire, egy tetszőleges könyvtárba, vagy egyszerűen két kattintás az ikonra, és a programok már csomagolódnak is ki a C meghajtóra.

Legyen a sorban mindjárt a számomra legizgalmasabb projekt, a **Nexuiz**. A fejlesztő csapat, a saját nevét adta a játéknak, ami színtiszta FPS teljes mértékben a harcra kihegyezve. A játék motorjául a Quake 1 engine-t használták, ami szerintem egyáltalán nem látszik meg rajta. Maga a cucc csak többjátékos környezetben használható, így csupán a futó játékhoz való csatlakozás, vagy a szerver indítása közül választhattok. Aki játékot akar indítani, vagyis a szerver akar lenni, annak egy halom beállítási lehetősége van. Először is 18 térképből lehet összeválogatni a játékmenetet, majd az általános beállításoknál 21 különféle paramétert lehet variálni. Az induló életerőtől kezdve, a pálya gravitációs erején át, egészen a fegyverek újratöltődési sebességéig. Ha mindez nem lenne elég, ezen túl egy külön menüben minden egyes fegyvernél állítható például annak pontossága, sebzése, a lőszer mennyisége, a tűzgyorsasága, vagy a robbanó fegyvereknél például a hatósugár.

A **Lendlease**, a nagy Orosz honban fabrikálódik, (jelenleg a 0.92-es verziónál tart) és bár a befejezéshez közel áll, de még van rajta némi javítani való, mivel a menük egy része még orosz, bár aki beszéli ezt a nyelvet, annak ez sem akadály. A játék szintén a Quake 1 motorját használja, de ebben már a van egyszemélyes játék is, vagyis játszhattok gépi ellenfelekkel is. Természetesen egy orosz katona bőrébe bújhattok bele, akinek a II Világháborúban a megszálló német csapatok bázisain kell mindenre lőni, ami csak mozog, tucatnyi pályán keresztül.

A **Soe** és a **Soe-w-bots**, mint az sejthető, két külön játék ugyan, de egymás testvérei. A program leginkább a Quake arénához hasonlítható és a játék lényege is az önfeledt lövöldözés, Deathmach, vagy Cooperative módban. A két program között az a különbség, hogy az elsőnek van egyjátékos módja is, ahol a pályákon kell végigküzdeni magunkat, míg a másodikban a szervert indító játékos botokat hívhat (maximum 50-et) meg a pályákra, amiből egyelőre csak három készült el. Mindkét játék még fejlesztés alatt áll, de amíg az első nagy része orosz nyelvű, addig a botos verziót már teljesen angolra fordították.

Végül de nem utolsó sorban a **Sauerbraten**. Ez ismét egy kicsit érdekesebb cucc, mivel az úgynevezett „Cube" engine továbbfejlesztett motorját használja. Erről annyit kell tudni, hogy elsősorban nyílt forrású single és multiplayer FPS játékokhoz készült. Így a Sauerbraten is egy aréna jellegű FPS, amiben egyedül, a gép által kreált szörnyek ellen, vagy multiplayer módban egymás ellen játszhatunk, de csak helyi hálózatban. A játékmenet megint csak a Quake arénákra hasonlít, talán itt annyi a különbség, hogy először kiválasztjuk a pályát, majd eldönthetjük, hogy single, vagy multiplayer módban játszunk.

Arra mindenesetre felhívom a figyelmet, hogy ha valakinél nem megy a Lendlease vagy a Nexuiz akkor a hiba nem a programban keresendő, ugyanis egyik sem szereti az Ati kártyákat.

MOBILIZÁLT ÖRÖMÖK

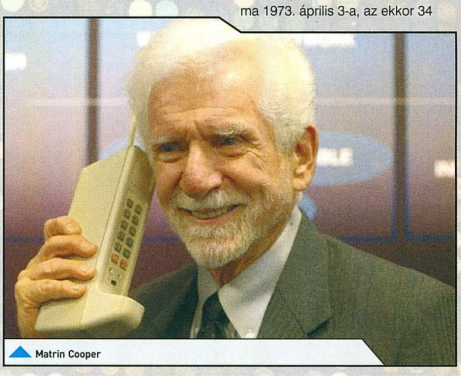
Öreg és maradi]{redenc vagyok én. Nem meglepő e felismerés, mégis minduntalan szembesülök vele. Most például akkor ért a villámcsapás, amikor megkaptam a felkérést e havi főtémánk megírására. Mert ugyebár. Mialatt az e sorokat böngésző Kedves Olvasók 95%-a beleszületett a mobilkorszakba, épp úgy, mint a PC-s, konzolos világba, addig én, a 8-bites korszak egyik folyton nyafogó és a régi szép időket visszasíró túlélőjeként bizony oly korban töltöttem harcos gyermekkorom, amikor még - jó esetben - 6-7 évet kellett várni telefonvonalra, és ifjú titán voltam, amikor először megláttam holmi árufuvarozó koma vállára akasztva egy rádiótelefont, aztán már 25 éves férfiember, amikor az Ericsson a Westel megbízásából felállította az első hazai mobilhálózatot 1991-ben, és döbbenten tartottam kezemben egy korabeli, immár nosztalgikus emlékeket idéző Nokiát. Ennyit az öregségről. A maradiságról pedig annyit: számomra a mobiltelefon és a játék két külön fogalom - szilárd meggyőződésem, hogy a telefon telefonálásra való, és nem játékra,-fényképezésre, zenehallgatásra, teafőzésre és fűnyírásra, e funkciókra megvannak a megfelelő célkészülékek. Én azt se tudtam, hogy a telefonomban van játék, míg nővérem gyerekei rá nem kérdeztek, hogy miféle és hány. Az, hogy ez a felfogás vaskalapos, mi sem bizonyítja jobban, mint a témában végzett kutatásom egyik döbbenetes és friss számadata: az Informa Telecoms and Media elemzőcég becslése szerint a mobiljátékok bevétele 2005-ben meghaladja a 2.6 milliárd dollárt, míg 2010-re az előrejelzés szerint ez a szám túllépi a 10 milliárd (!) dolláros határt. Elképesztően fejlődő, és mint látható, jövedelmező iparág ez, nem csoda, hogy a játékipar korábbi nagyjai is felbukkannak a fejlesztők névsorában. Félre tehát a fém fejfedővel, össuk bele magunkat a részletekbe és információkba.

1. Egy kis történelem

A nem helyhez kötött kommunikáció alapja természetesen a jó öreg rádiózás, mely az 1930-as években esett át forradalmi változásokon, persze (és sajnos), mint oly sok más esetben, a hadsereg igényeinek kielégítésére. A világháború után a mobilállomások zárt körű hálózatának (DLMN) kiépítése indult meg; történelmi tény, hogy az első szó szerint mobil, tehát nem vezetékes telefon 1946-ban a svéd rendőrség járőrautóiban jelent meg - a rettentő jószág fél tucat hívás után lemerítette a gépjármű akkumulátorát. A következő lépcsőfok a közcélú kapcsolt rádiótelefon rendszerek (PLMN) megjelenése volt, melyek a vezetékes telefonok szolgáltatását nyújtották a mobilitás kényelmével, persze ehhez átjátszó adók seregét kellett telepíteni a területen.

1947-ben az AT&T kutatóbázisa, a Bell Laboratories mutatta be a cellás hálózatok ötletét. Ennek része a felhasználónál lévő készülék, mely funkcióját tekintve kvázi rádió adó-vevőként funkcionál, a kapcsolóközpont és a kettőt összekötő interfész a bázisállomás. Ez utóbbiakat úgy kell elhelyezni, hogy befedjék a teljes területet. Bár a szórás elméletileg kör alakú, a tervezéskor legegyszerűbb méhsejtes szerkezetben gondolkodni, a sejt angol neve (cell) alapján kapta a rendszer a „cellular network" nevet. Az első kereskedelmi célú, nyilvános hálózatot Finnországban építették ki 1969-ben (1971-ben indult el), ez volt az ARP (Autoradiopuhelin, azaz autórádió-telefon), és sokan ezt a rendszert 0G, azaz nulladik generáció néven emlegetik, mivel bár cellás felépítésű volt, a mozgás ezek között nem volt zökkenőmentes.

Természetesen a nagy verseny az USA-ban alakult ki a két nagy rivális, a már említett Bell Laboratories és az elektronikával és rádiótechnikával, kommunikációval 1928 óta foglalkozó Motorola között - és az utóbbi lett a nyertes. 1954-ben szerződtettek le egy zseniális mérnököt, Martin Coopert, akit ma sokak a mobiltelefon atyjának tartanak. Cooper készítette el az első hordozható kézi rádiót a chicagói rendőrség részére 1967-ben, majd felállította New Yorkban az első bázisállomást, és nekiállt az első celluláris telefon, a Motorola Dyna TAC (Dynamic Adaptive Total Area Coverage, azaz dinamikusan alkalmazkodó teljes területi lefedettség) kifejlesztésének. Az első mobilhívás történelmi dátuma 1973. április 3-a, az ekkor 34


Matrin Cooper

éves Mr. Cooper a manhattani Hilton Hotelből kilépve, a nyílt utcán, az elég feltűnő, közel egy kilós, 25 cm hosszú szerkezettel ekkor hívta fel a rivális Bell laboratóriumot, nyilvánvalóan nem kevés kárörömmel a hangjában. A világ elámult és fellelkesült, a Motorola nem győzte gyártani a készülékeket (a DynaTAC 8000X közel 4000 dollárba került ekkor, mégis több ezres várólistája volt!), megkezdődött az 1G, azaz az első generációs mobiltelefonálás korszaka. Az első két sikeres rendszer Amerikában az AMPS (Advanced Mobile Phone System), míg Európában, Közép-Keleten és Ázsiában az NMT (Nordisk Mobiltelephon) volt (bár utóbbi 1981-ben indult kontinensünkön, az első NMT-rendszer 1977-ben, Szaúd-Arábiában debütált).

Ezek a rendszerek a bázisállomás és a végkészülék között a jeleket analóg módon továbbították, és amellett, hogy ezzel együtt légköri zavarokat és egyéb, a kommunikációt nehezítő hatásokat is közvetítettek, csak az országhatáron belül lehetett használni őket. Szükségessé vált egy új generáció kifejlesztése, mely már digitális jeltovábbítást használ, ennek érdekében az Európai Közösség 1982-ben 27 mobilcég bevonásával létrehozta a Groupe Spécial Mobile csoportot, mely 1991-ben a genfi Telecom szakvására mutatta be a róluk elnevezett GSM rendszert, és ezzel megkezdődött a 2G, azaz a második generációs korszak. (Miután nyilvánvalóvá vált, hogy a GSM Európán kívül is elterjed, és a csoport életképes, azaz alkalmas újabb szabványok kidolgozására, átkeresztelték SMG-re (Special Mobile Group), a GSM-rendszer pedig, mint mozaikszó, megkapta a ma érvényben lévő jelentését: Global System for Mobil Communications; magyarul: egységes mobiltávközlési-rendszer). Eltűntek a „téglák" és „táskák", megkezdődött a miniatürizálás, a 100-200 grammos készülékek váltak általánossá. (Amerikában az AMPS digitális megfelelője az IS-136 és IS-54, közös nevükön a D-AMPS).

Természetesen a fejlődés egyre nagyobb léptékkel haladt tovább, és megkezdődött a harmadik generáció előkészítése. Eközben persze a régi fejlesztése sem állt le. Az internet terjedésével megnőtt az igény a mobiltelefon-tulajdonosok részéről ennek használatára, így kifejlesztésre került, és 2000-ben bemutatkozott a csomagkapcsolt protokoll (General Packet Radio Service, GPRS), mely a maximum 115 kbit/s sebességű kapcsolatban a nethez hasonlóan az információkat csomagokban továbbítja, és a felhasználónak csak a ténylegesen forgalmazott adatmennyiség után kell fizetnie. A nagy vízen túl a GPRS „ellenfele" a 144 kbit/s-os CDMA2000 1xRTT. Ezeket a megoldásokat, hogy a lépcsőfokot kiemeljék, a marketingszakemberek 2.5G-nek nevezik (ez a megnevezés hivatalosan nem létezik). A 3G-re történő lépés megkövetelte egy jobb, gyorsabb kapcsolati protokoll létrehozását, ezért 2003-ban elkészült az új generáció kommunikációs megoldása, a 384 kbit/s-os átvitelt lehetővé tévő EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution) mely a GPRS-nél egy új modulációs és kódolási sémát (8PSK, 8 Phase Shift Keying) alkalmaz. Az említett PR-szakik erre is néha a 2.5G, de még inkább a 2.75G (a kettő és háromnegyedik vágány...) elnevezést alkalmazzák.

Mindeközben már elkészült és bevezetésre került az új generáció, a 3G. Az első rendszert az NTT DoCoMo indította be Japánban 2001. október elsején FOMA (Freedom Of Media Access) néven, az új rendszerek - „környékünkön" az UMTS (Universal Mobil Telecommunication System), valamint Amerikában a CDMA2000 1xEV-DO bevezetése folyamatosan zajlik. A Nemzeti Hírközlési Hatóság pályázatán mindhárom hazai mobilszolgáltató 15 éves frekvenciahasználati jogosultságot nyert (fejenként 15-17 milliárd forintért), Budapesten idén indul meg a kereskedelmi szolgáltatás. Az UMTS szolgáltatási köre meglehetősen tág: videotelefon, e-kereskedelem, video-on-demand, online vásárlások. Lehetővé teszi a mobil internet és más multimédiás szolgáltatások összehangolását, 2 Mbps-ig terjedő sávszélességet ad, sőt, a még fejlesztés alatt álló nagysebességű készülékirányú hozzáférés, a HSDPA megvalósulásával a 10 Mbps letöltési adatsebesség is elérhetővé válik majd. Emellett ez a szabványcsalád lesz a világ első olyan globális, földfelszíni és műholdas összetevőkből álló rendszere, amely e két összetevőnek köszönhetően a Föld bármely pontján elérhetővé teszi a felhasználókat. És eközben a laboratóriumokban már folyik a 4G tervezése is...

2. Fogalmak és kategóriák

Mielőtt továbblépnénk, némi fogalomtisztázás - és evégből kitérő - engedtessék meg. A „mobile gaming" kifejezés 1980-tól datálható, amikor a Nintendo piacra dobta az első Game & Watch játékot. A Gunpei Yokoi által tervezett, monokróm LCD-kijelzős kütyü hatalmas sikert aratott, és egyszerűsége ellenére mind a mai napig hatalmas rajongótáborral rendelkezik. Ennek egyenes ági leszármazottja volt a szintén Yoko-gyermek Game Boy, melyből 1989-es premierje, és az újgenerációs Game Boy Advance 2001-es debütálása között több mint 100 millió példány kelt el világszerte. (A kettő között volt a GB-ből pár verzió, a gyűjtők örömére: a kisebb Game Boy Pocket, a csak Ázsiában forgalmazott, háttér-világításos Game Boy Light, végül a Game Boy Color.) Megkülönböztetésül ezektől, a mobiltelefonon futó játékokat „wireless gaming", azaz vezeték nélküli játék néven is emlegetik - sajnos a két fogalom elég erősen keveredik, hiszen a specifikus, játékra való eszközöknek van hivatalos neve is, az a bizonyos „handheld device", „handheld console", azaz magyarosan kézi konzol.

A mobiltelefonon keresztül játszható játékoknak négy fő kategóriáját különböztethetjük meg:

1. a telefonnal szállított, abba beépített játék, angolul „embedded game" illetve „SIM-game"
2. az online játék, ebbe beletartozik az interneten, illetve SMS-en keresztül játszott móka is
3. a letölthető játékok
4. a multiplatformos játékok

A fejlődést jól szemlélteti az alábbi táblázat, amely az ARC Group felmérésének adatait tartalmazza, és azt mutatja, az adott kategóriát hány millió játékos kedvű mobiltulajdonos használja.

MOBIL JÁTÉKOSOK

	2001	2006
SIM / beépített	34.30	263.70
online (SMS + internet)	12.01	508.50
letölthető	5.70	206.70
multiplatform	3.00	197.80

2./a. Játék? Kígyó! - avagy a beépített krémség

Az első kategória tehát a legegyszerűbb, és egyben legrégibb is - a története pedig igen érdekes. Van egy őskori móka, rendkívül egyszerű alapkoncepcióval: egy kígyót kell terelgetni különféle objektumok megevése céljából, ezektől egyre nő, és nem szabad, hogy a játéktér széléhez, vagy saját magához érjen. A történelem homályába vész, hogy ki találta ki ezt, tény, hogy már a legrégebbi masinákon, mint a DEC PDP-11-es matuzsálemén, vagy a Texas Instruments kalkulátorain is megtalálható volt, később megjelent az Apple II és a C64 gépeken is. A nagy „kígyórobbanás" akkor következett be, amikor Microsoft beépítette a QBasic forráskódjába, Nibble néven, és a DOS-szal villámgyorsan elterjedt.

1995-ben a Nokia marketingszakemberei az új 6100-es széria tervezésekor bedobták azt az ötletet, hogy nem lehetne-e apró játékkal kedveskedni a vásárlóknak, így a koncepciólapra, a „feature list" oszlopba, sok más mellett felkerült a „Game?" megjegyzés is. Az idea kifejtésére a céghez akkor felvett, friss diplomás Taneli Armanto komputermérnököt bízták meg. A fiatal-

ember elgondolkodott a lehetőségeken, hiszen a monokróm kijelző, a limitált irányítási lehetőség, a viszonylag lassú processzor és a kis rendszermemória eléggé megkötötte a kezét, aztán beugrott a Snake, melyet még az egyetemen játszott valami Macintosh gépen. A leprogramozása egyszerű volt, a kód elég rövid, hogy beférjen a tárhelyre, a feldol-

ROMERO ÉS A MAJOMKÓ

Visszajáró lélek szegény jó John Romero újságunkban; többször is írtunk már felemelkedéséről az idSoft színeiben, és híres-hírhedt bukásáról a Daikatanával. Ennek kudarca után 2001-ben régi id-s kollégájával, Tom Hallal, valamint Stevie „Killcreek" Case nagyasszonnyal és Brian Moonnal 2001 júliusában megalapította a Monkeystone Games stúdiót (mottó: „Put a monkey in your pocket!"). Első játékuk a 2001 karácsonyán megjelent Hyperspace Delivery Boy!, mely a Zelda és Romero régi szerelme, az SNES egyik sikere, a Chrono Tiger szellemét idézte. Pocket PC-re készült, de később Windows, Mac, Linux és Game Boy Advance portok is készültek belőle (kellemes, klaszszikus cím). Másik saját címük a szintén jópofa Congo Cube (Pocket PC, J2ME, BREW), végül az N-Gage-re átírt, 2003 októberében megjelent, kevésbé jól sikerült Red Faction. A cég aztán elkezdett apadni: Brian Moon 2002-ben, Stevie Case 2003 közepén távozott, Tom Hall és John Romero pedig 2003 októberében átigazolt a Midway Games színeibe. Egyedül Lucas Davis maradt, aki végül idén januárban zárta kulcsra a Monkeystone irodájának ajtaját. Hall és Romero további sorsáról a hírekben, a Záróra rovatban olvashattok...

A NOKIA KÍGYÓ

1997: **Snake** (programozó: Taneli Armanto)
Nokia 6100 széria
1998: **Snake II**
A Snake első ISA verziója, elsőként a Nokia 7110-ben mutatkozott be
1999: **Snake II - Concepts**
Nokia 3330, letölthető labirintusok és pontszámtáblák a Club Nokia rendszerén keresztül; az első Snake merchandise, Xpress-on fedőlapokkal
2000: **Snake Ex**
Nokia 9200 Communicator
2001: **Snake Ex 7650**
Nokia 9200 Communicator
2002: **Snake EX1**
Verziók a következőkhöz: Java series 30 B&W, Series 35, Series 40, Series 60, Classic mode
2003: **Snake 2**
Verziók a következőkhöz: Series 35, 40, 60
2003: **Snake 2 EX**
2003: **The Snakes**
N-Gage, 2005 január

gozás sem igényelt nagy erőforrásokat, az egyszínű megjelenítés sem jelentett problémát. A többi már történelem: az 1997-ben piacra került telefonban a vásárlók örömmel fedezték fel a játékot, mely sokaknak ráadásul ismerős is volt, megkezdődött egy új éra, mely mára - ahogy a bevezetőben említettem - önálló, milliárdos iparággá nőtte ki magát. A Nokia a Kígyót folyamatosan fejlesztette (lásd a mellékelt szövegdobozt), a becslések szerint a piacon jelenleg 350 millió készüléken fut alapban (azaz beépítve, a készülékkel szállítva) a Snake valamilyen verziója, ezzel messze a legnépszerűbb játék. És e kis blokkot teljesen aktualissá és kerekké is tehetjük rögtön: június 19-én a Mobile Entertainment Forum londoni díjátadóján, ahol az ipar legjobbjait díjazzák, Taneli Armanto elnyerte a „Special Recognition Award"-ot, azaz a MEF életműdíját.

2./b. Kapcsolatban, alapfok: szövegelve

A legegyszerűbb online játéklehetőség szöveges üzenetek cseréjén alapul. Az első SMS-t a Sema Group egyik mérnöke, Neil Papworth küldte PC-ről kollégájának a Vodafone hálózatán 1992. december 3-án. A rendszert eredetileg arra találták ki, hogy a szolgáltató értesíthesse felhasználóit különféle lehetőségekről, problémákról. Elterjedésének épp az szabott határt, hogy a kezdetekkor csak adott hálózaton belül lehetett használni - egészen 1999-ig kellett arra várni, hogy a riválisi cégek „felemeljék a sorompót", és az SMS-szellem kiszabaduljon a palackból. A technológia maga - a maximum 160 karakternyi szöveg, a grafika hiánya, és a folyamatos „zongorázás" - persze behatárolja a lehetőségeket, így leginkább kvízek, kisebb puzzlék, szöveges mókák (pl. Akasztófa) játszására alkalmas. Igaz, az MMS megjelenése óta már lehetőség van komplett multimédiás megoldásokra is, ám ez a játéklehetőség, épp a sok „meló", és a viszonylag magas ár miatt sem lett túl népszerű. Érdekes megoldások persze születtek, ilyen például a WaterWar. Ezt a multiplayer mókát egy kis finn kábelcsatorna, a SubTV megbízására a Frantic Media (mely iTV Factory néven saját TV-játék platformmal rendelkezik) fejlesztette ki. A csatamező uralásáért maximum 30, két csapatra osztott játékos harcol, vízi fegyverekkel, a résztvevők saját karakteriket SMS-üzenetekkel irányítják, emellett van egy integrált chatcsatorna is, ahol lehet egymással szót váltani. Egy SMS ára egyébként fél euró, úgyhogy remekül le lehet vele gatyásodni, ha az embert elkapja a hév; a felmérések szerint az átlagjátékos - fiataloknak szóló csatornáról van szó! - 26 üzenetet küld el egy játék alatt...

A másik izgalmas dolog a svéd It's Alive! fejlesztőcég két, pervasive gaming technológiára épülő location-based játéka, melyhez saját, Java-alapú szerverplatformot is építettek Matrix néven. Gyorsan magyarázom is a két szakszót: előbbi a folyamatos, 24 órás „készültségi" játékot jelenti, amelynél a nap bármely pillanatában kaphatsz feladatot (hasonlóan a magazinunkban is bemutatott „Missing Since January" kalandjátékhoz, ahol bármikor számíthattál egy beeső e-mailre), utóbbi pedig ennek legizgalmasabb formája, amelyben a játékos aktuális tartózkodási helyére szabott feladatokat kap. A helymeghatározás alapulhat GSM-technológián (Cell ID [városban 200 m-es pontosság, vidéken 3-4 km], Enhanced Cell ID [vidéken 550 m], vagy a jelek bázisállomásra beérkezésének idején, szögén alapuló megoldások - TOA [Time Of Arrival], AOA [Angle Of Arrival], illetve a legfejlettebb, az E-OTD [Enhanced Observed Time Difference], 50-200 méteres pontossággal], vagy GPS segítségével.
A Botfighters nevű játékban a felhasználó a hivatalos weboldalon megépít egy robotot, majd útjára indul. Ha a tartózkodási helyén egy másik robottulajdonos van, SMS-üzenetet kap („Megabot töled 350 méterre délnyugatra, kapd el!"), meg kell találni ellenfelét, és párbajt vívni vele. A móka jelenleg Svédország, Finnország, Oroszország és Irország területén játszható, népszerűségét a heti több mint 1 millió elküldött SMS jelzi, a két említett skandinév országban kb. 8000 regisztrált játékos van. Másik játékuk a Supafly virtuális szappanopera, amelyben kiki megalkothatja saját szuperstárját. Ezután bármerre jársz, a helymeghatározás segítségével találkozhatsz a többi „celebrity-vel", barátkozhatsz, beszélgethetsz, szeretkezhetsz, cuccokat cserélhetsz, a friss történésekről, sztárpletykákról az interneten, a játék online újságjában, a Hype magazinban olvashatsz. Ezek a helytől függő játékok igen népszerűek, ám legtöbbjük már internetes kapcsolaton alapul, ezért térjünk is rá erre a jóval nagyobb falatra.

2./c. Kapcsolatban, felsőfok: csatlakozva

A történelmi áttekintésben, a GPRS-ről szólva már megemlítettem, hogy mivel a kilencvenes évek közepén megjelent és rohamosan terjedt az internet, nyilvánvalóvá vált, hogy igény van ennek elérésére a mobiltelefonokon keresztül is. A piacvezető cégek több, saját megoldást is kidolgoztak, mígnem 1997-ben a Nokia, az Ericson, a HP és az Unwired Planet létrehozták a WAP Forum csúcsszervet, és közösen megalkották a csomagalapú, vezeték nélküli internetelérést lehetővé tévő protokollt, a WAP-ot (Wireless Application Protocol), az 1.0 specifikáció 1998. április 30-án debütált. Ezen időszak elején, 1994-ben az USA kormányzata enyhítette a Japánra vonatkozó szigorú gazdasági szankciókat (addig kézi készüléket csak bérelni lehetett, magántulajdonban nem lehettek, és a tarifákat kötelezően magasan kellett tartani), ez 1996-ra a japán mobilszféra robbanásszerű fejlődéséhez vezetett. Az állami telefontársaság, az NTT (Nippon Telephone and Telegraph) vezeték nélküli üzletágra specializált leányvállalata, a már említett DoCoMo 6

milliárdos fejlesztésbe kezdett, többek között egy saját protokoll kidolgozására (ennek talán legfőbb érdekessége, hogy a főtervező egy hölgy, Mari Matsugana volt, akit a Fortune magazin tavaly az ipar legbefolyásosabb asszonyának választott). A szolgáltatás i-mode néven 1999. február 22-én indult - jelenleg több mint 45 millió előfizetője van, és Japánon kívül 2002 áprilisa óta Európában is elérhető (Hollandia, Németország, Belgium, Franciaország, Spanyolország, Görögország, Olaszország). A szolgáltatáson keresztül természetesen apróbb játékok is elérhetővé váltak, és köszönhetően a nagyszámú felhasználónak, robbanásszerűen tört be az iparba a WAP-game fogalma - Európában a 2000 elejétől kapható Nokia 7100-es sorozat tette lehetővé

az on-line játékot, az első WAP-képes telefonok a Nokia 7110 és az Ericsson R320 voltak.

A kezdetekben a boomnak egyetlen apróság szabott határt, az alacsony átviteli sebesség, hiszen ez induláskor 9.6 kbps volt, bár csúcsmodellekben, integrált modemmel 14.4 és 28.8 kbps is elérhető volt. Mivel ez a nem kis akadály a legnépszerűbb játékformát, a többjátékos üzemmódot elég hátrányosan érinti, különféle megoldások születtek ennek kikerülésére, ezekből álljon itt egy kis csokor (elterjedt angol nevükön „szólítom" őket).

- *„Multiplayer" Soloplay Games:* ezeknél bejelentkezel a játékra, majd szóló módban elkezded tolni, a végeredmény (a játék végeztével, vagy a megadott idő lejárta után) minden résztvevő előtt megjelenik. Ez a módi az interneten is népszerű, ilyen pl. az AOL egyik legpopulárisabb címe, a Slingo.
- *Turn-Based Games:* a körökre osztott játékmód, ezt bizonyára mindenki jól ismeri. Ennek két formája ismert, az ún. „round-robin game", ahol a játékosok felváltva lépnek (klasszikus példa erre a sakk, vagy a legtöbb kártyajáték), illetve a „simultaneous movement game", ahol mindenki lép, majd a szerver a forduló lezártával lejátssza ezeket; ilyen a táblás Diplomacy, vagy a PC-s X-COM sorozat, illetve a Laser Squad Nemesis.
- *„Act Whenever" Games:* a kategória az MMOG-k sajátja; van egy állandóan létező környezet, melybe akkor lépsz be, amikor akarsz, és ezalatt végrehajthatsz olyan tetteket is, melyeket egy másik játékos majd akkor reagál le, ha ő bejelentkezik. Jó példa erre a DataClash, az angol nGame Matrix-ihletésű hackerjátéka (bővebben: *www.dataclash.com*)
- *Slow Update Games:* hasonló a fentihez, azaz van egy folyamatosan „élő" világ, bejelentkezéskor karaktereidnek, egységeidnek előírod, mit csináljanak, ezeket aztán kilépésed után azok végrehajtják. Ilyenek a webes „lénynevelő" helyek is, (Tétova Teve Club és társaik), ahová belépsz, „megmondod" figurádnak, hogy mit csináljon, enni-inni adsz neki, ezután ezen utasítássort a gépi intelligencia a távolléted alatt lejátssza, a végeredményről az újabb felcsatlakozáskor értesülsz.

Európából az első fejlesztők - természetesen - Északról kerültek ki; Finnország legnagyobb mobilszolgáltatója, a Sonera például rögtön nekilátott az új móka kiaknázásának. A legnagyobb lépést azonban egy régi motoros tette meg. Két kis stúdió, a Bloodhouse és a Terramarque egyesüléséből jött létre 1995-ben a Housemarque, akiket mi, öreg csókák jól ismerünk. Super Stardust (1994, még Bloodhouse készítette, Amigán is nagy cím volt), egy igen kellemes kalandjáték, az Alien Incident 1996-ból, a The Reap nevű Zaxxon-klón '97-ből, illetve legnagyobb sikerük, a Supreme Snowboarding sportjáték (ez az USA-ban Boarder Zone néven jelent meg). Az Xbox megjelenésekor elsőként szegődtek az új konzol istállójába, ugyanakkor, látva a WAP-játékok betörését, új szárnyat növesztettek vezeték nélküli játékok fejlesztésére Springtoys néven; a cég a 2000-es CeBIT-en mutatkozott első játékával, a Murder Mystery című interaktív, nyomozós kalanddal. Mielőtt folytatnánk az ő történetüket, két kis kitérőt kell tennünk.

1998-ban alakult meg egy másik kis finn firma, a Codeonline, melynek első címei még eredeti licencre épülő SMS-kvízjátékok voltak: Trivial Pursuit, Who Wants To Be A Millionaire (Legyen Ön is milliomos!), Zobmondo. A cég 2001-re a piac egyik legnagyobb szereplőjévé nőtte ki magát, éves szinten 50 millió feletti tranzakciót bonyolított játékból, így nem csoda, hogy előbb az AOL Time Warner és a Bertelsmann AG, majd 2002 májusában a Motorola is tőkét fektetett a csapatba, mely eközben, márciusban egyesült a Springtoys-szal, és jelenleg az ipar egyik legjelentősebb vállalata, Codetoys néven.

A másik elágazás a Nokiához vezet, mely a Kígyó sikerét látva azonnal ugrott egy nagyot, és 1999 novemberében elindult a Nokia Game, egy nagyméretű pervasive játék, melyben a játékosnak a különféle médiumokon (SMS, TV, rádió, internet, újságok, e-mail, sőt telefonhívások) kapott nyomokat kell követnie, különféle játékokat végignyomnia, a föld(i) természetesen egy friss Nokia-készülék. Az NG 2001-ben lépett

igazán ki a világba, amelyben egy Alpha nevű lányt kellett kimenekíteni a gonosz Tragamin (értsd: Traditional Gaming) vállalat fogságából. A 2002-es játékban, melyben tőzsdézni kellett, már egymillió játékos vett részt. Itt kanyarodunk vissza kedvenc finn cégünkhöz.

A Housemarque 2003-ban kapott felkérést a Nokiától két vonalon. Ebben az évben debütált a mobilcég játékkonzolja, az N-Gage, így ehhez kellett egy játékot fejleszteniük, illetve rögtön be is kapcsolódniuk a Nokia Game azévi eseménysorozatába. Az új cím persze egy hódeszkás móka volt, a Flo Boarding, és ennek főhőse, Flo lett a 2003-as NG hősnője - a díj pedig mi lett volna más, mint egy N-Gage. A játékban sok magyar játékos is részt vett, igazi világméretű eseményről van tehát szó. (Akiket érdekelneK az események részletesebben, két jó, magyar nyelvű oldalt ajánlhatok, mintegy történelmi háttér gyanánt: *nokia-game.fw.hu/2002/* és *nokia-game.freeweb.hu/*).

(Mivel külön nem fogok kitérni rá, ezért itt említem meg: a fentebb említett negyedik kategória, azaz multiplattformos játékok fogalomkörébe épp ez a metódus tartozik, vagyis amikor a játékosnak különféle médiumokat kell igénybe vennie; a WaterWar is ide sorolandó, hiszen itt a mobiltelefon és a TV kooperációjáról van szó.)

3./d. Rendszert neki, avagy letöltés indul

Az Apple 1992. január 7-én a Las Vegas-i CES-en rukkolt elő egy érdekes masinával. A Newton egy miniatűr kézi számítógép volt, nagyméretű kijelzővel, melyre speciális „tollal" írni lehetett, és azt a gép felismerte, lehetett vele internetezni, levelezni, tartalmazott határidőnaplót, számológépet, azaz egy kis személyi, digitális titkár volt. Nem véletlen, hogy a jószágot a cég akkori elnöke, John Sculley Personal Digital Assistant névre keresztelte el; a PDA egy új „faj", egy új trend és egyben egy új iparág megszületését jelezte - és nem kellett sokat várni egy újabb alfaj megszületésére sem. Az IBM ugyanis elgondolkodott: mivel a világ a kommunikációra van ráizgulva (ne feledjük, a 2G első szelei fújdogáltak ekkor, élükön a GSM-mel), mi lenne, ha ahelyett, hogy egy PDA-ba építünk modemet, a PDA-t integrálnánk egy modemmel egybeépített mobiltelefonba? Megszületett a Simon, melyet az 1994. novemberi COMDEX-en

A 60-AS JÁRAT

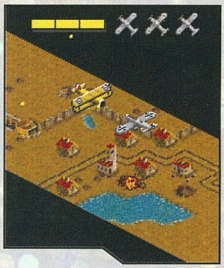
Pár szó erejéig feltétlenül meg kell emlékeznem a Nokia fejlesztette Series 60 platformról, hiszen igen gyakran találkozhat vele a Kedves Olvasó is. A finn óriás első Symbian-alapú okostelefonja a 7650 volt, ennek „kirakatául" készítették el a Series 60 környezetet, mely tulajdonképpen könyvtárak és standard applikációk (telefónia, PIM-eszközök [határidőnapló, címjegyzék], multimédia-lejátszók és készítők) gyűjteménye, kifejezetten nagyméretű, színes kijelzőre tervezett interfésszel, és fő eleme, hogy ez a csokor bővíthető új alkalmazások letöltésével, telepítésével. A megoldást hamar átvették a vezető készülékgyártók - Siemens, Samsung, Panasonic, Sendo - is, és napjaink egyik legelterjedtebb platformjává vált (nem véletlen, hogy a vírusról szóló dobozban említett Cabir célpontjai is a Series 60-as telefonok voltak).

mutattak be a nagyközönségnek; és amit két gazdája, az IBM és a BellSouth „personal communicator" néven emlegetett. A lelke tulajdonképpen egy PC volt: 16-bit-es, x86-kompatibilis, 16MHz-es „single-chip" CPU, 32KB ROM a rendszer BIOS-ának dedikálva, 2 MB flash memória az applikációknak, 1 MB pseudo-static RAM (kb. 640KB memória volt felhasználható), az operációs rendszer egy specializált DOS, ROM-DOS néven.

A nagy robbanás igazán 1998-99-ben következett be, amikor a WAP és a már az ajtón kopogtató GPRS igazán értelmet adott és hatalmas piaci távlatokat nyitott eme szerkezeteknek. Egyszerre több cég is komoly fejlesztésekbe kezdett, hatalmas versenyfutás indult meg a piac e szegmensének kiaknázására. A történet egyik résztvevője a Qualcomm, a történelmi részben említett CDMA megalkotói (idehaza inkább az Eudora levelezőrendszerükről lehet a nevük ismerős), akik 1999 közepén mutatták be a készülékeiket „pdQ Smartphone" néven - és ezzel egyben el is nevezték az új „fajt". A beépített böngésző csak szöveges volt, a fekete-fehér kijelző 160x240 pixeles, az ára pedig 800 dollár. (A cég egyébként 2000-ben megvált a mobil hardver részlegétől, a bázisállomás-üzletet eladta az Ericssonnak, a telefongyártást pedig a Kyocerának, mely egyszerűen Smartphone-ként árulta a terméket.)

A másik csapáson egy igen régi motoros indult el, az 1980-ban, David Potter által alapított angol PSION, mely a hősidőkben még a drága ZX-Spectrumra fejlesztett olyan csodákat, mint a Horace-sorozat, a Psion Scrabble és Chess, vagy a Vu-applikációk (Vu-3D, Vu-File, Vu-Calc). (Érdekesség: az elnevezés egy mozaikszó, feloldása: Potter Scientific Instruments Or Nothing - kb.: „Potter-féle tudományos eszközök, vagy semmi más"). Potter úr hihetetlen piacérzékenységről tett tanúbizonyságot az évek folyamán; amikor a PDA-korszak elkezdődött, a barikádokon már ott állt a Psion Series 3 is, mely 1991 végén jelent meg; ennek szíve egy saját operációs rendszer, az EPOC lett (állítólag a név jelentése: Electronic Piece Of Cheese, azaz „elektronikus sajtdarab", ami Potter úr humorát ismerve - lásd a cég nevét - nem elképzelhetetlen). 1998-ban, az említett új szeleket megszimatolva a cégvezető azonnal lépett, és három vezető készülékgyártóval - Nokia, Ericsson, Motorola - megállapodva '98 júniusában megalakult a Symbian Ltd.; a 6. kiadású, 32 bites EPOC már Symbian OS néven látott napvilágot. Az első Symbian-termék egy Ericsson-módra felöltöztetett Series 5mx volt MC218 néven, a második viszont már egy saját okosmobil, a '99 márciusában a hannoveri CeBIT-en bemutatott Ericsson R380.

Hogy valahogy összehozzuk az egészet témánkkal, még egy szereplőt be kell vonni a körtáncba, és ez a Sun. 1990 decemberében Patrick Naughton fellázadt, mert túl frusztrálónak találta cége C++ és C API fejlesztőkörnyezetét, és elhatározta, hogy új nyelvet, sőt új technológiát hoz létre. A „puccsnak" a Stealth Project nevet adta, melyet a hozzá csatlakozó Mike Sheridan és James Gosling javaslatára átkeresztelték Green Projectre. Az új nyelvet Oak-nak nevezték el (tölgy - a Gosling irodája előtti tölgyfákról - a nyelv egyik „melléktermék" volt a Joe Palrang által rajzolt Duke, „aki" a felhasználót segítette a munkában, és mára az ipar egyik ismert logójává vált). Hogy terméküket bemutassák, '92 nyarán nekiálltak egy SPARC processzoros, 900MHz-es PDA megépítésének, mely a Star7 nevet kapta (a *7 kódot beütve az irodai telefonba, a hívást bármelyik készüléken fogadni lehetett). A demonstrációra 1992. szeptember 3-án került sor, és a Green Project a Sun Microsystems leányvállalata lett First-Person Inc. néven. 1993-ban aztán Tim Berners-Lee megalkotja a World Wide Webet, Marc Andreessen elkészíti MOSAIC néven az első grafikus interfészt, így '94 júliusában elindul a technológia internetre ültetése. Ekkoriban derül ki, hogy az Oak egy hardvergyártó cég neve, ezért átkeresztelik: Java lesz belőle (a java az angol szlengben kávét jelent. Sheridanék pedig egy kávézóban agyaltak az új elnevezésen). '95 május 23-án mutatták be a Java-technológiát, melyre Andreessen már a Netscape színeiben azonnal bejelenti a támogatást, innentől kezdve megindul a Java sikertörténete. '98-ban, látva a fent vázolt új trendek indulását, mely egybecseng a project eredeti céljával is, a Sun elkészíti a PersonalJava (pJava) technológiát, mely a kézi eszközökre implementálható, majd 1999. június 15-én ennek finomított, akár okostelefonokra is alkalmazható verzióját, a J2ME-t (Java 2 Mobile Edition). Az ipar azonnal lecsap a lehetőségre: a Motorola '99 októberében bejelenti a világ első Java-technológiával ellátott okostelefonját, Motorola Timeport P1088 néven, az NTT DoCoMo hozzáadja a technológiát az i-Mode csomaghoz, a Symbian pedig a CeBIT-en közzéteszi, hogy a J2ME ezentúl operációs rendszerük magját, alapkomponensét képezi.



Mindezen folyamatok még egy felismeréshez vezetnek: ha van egy gyors, csomagkapcsolt internetelérés, egy kicsi, jól kezelhető - és ami a lényeg - platformfüggetlen fejlesztőkörnyezet (hiszen a Javában írt játékot minden Java-képes eszköz el tudja indítani), miért ne lehetne összekötni a kettőt? Ennek a lépésnek egyik főszereplője a Kék Óriás, azaz az IBM, amely hamar nekilátott az új világ meghódításának. 1999 októberében jelentették be együttműködésüket a Nokiával WAP-megoldások fejlesztésére, 2000 februárjában

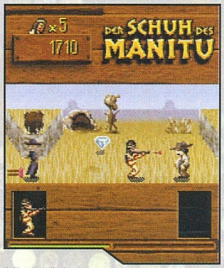
HAPCI

Van egy „drága, kedves" nemzetközi hackercsoport, 29A néven, amelynek legfőbb tevékenysége a szűz rendszerek megfertőzése, és ezzel a „minden támadható" elv fenntartása. 2004 júliusában sikerült elkészíteniük a két első bacilust vezeték nélküli rendszerekre. A Cabir a Bluetooth-kapcsolattal rendelkező Symbian rendszereket támadja meg; egy caribe.sis állományt küld át a csatornán, és ha a fogadó fél azt feltelepíti, beindul a terjeszkedése. A másik rémség a Windows CE operációst rendszert használó PDA-kat (illetve ARM alapú PocketPC-ket is) megfertőző Duts volt. Augusztusban egy másik kártevő érkezett Symbianra, a Mosquito, mely magát feltört játéknak álcázta, és település után emelt díjas SMS-eket kezdett küldözgetni a nagyvilágba. A szakemberek szerint 2007-ben vagy 2008-ban világméretű mobilvírus járvány várható, eddigre ugyanis az okostelefonok penetrációja túllépi a „kritikus tömegnek" számító 30%-ot, és mindennapivá válnak a fájlcserék - ez az elterjedés két feltétele. Persze mindehhez annyit kell hozzátennünk: egyelőre minden mobilvírus a felhasználó beavatkozását igényli, azaz épp úgy, mint a PC-s vírusok esetében, magának a rendszer gazdájának kell feltelepítenie, elindítania a vírust - és sajnos, ez még mindig „bejön"...

```
Ó:\system\apps\caribe\caribe.app
Ó:\system\apps\caribe\flo.mdl
Ó:\system\apps\caribe\caribe.rsc

C:\SYSTEM\SYMBIANSECUREDATA\CARIBESECURITYMANAGER\CARIBE.SIS
C:\SYSTEM\SYMBIANSECUREDATA\CARIBESECURITYMANAGER\CARIBE.APP
C:\SYSTEM\SYMBIANSECUREDATA\CARIBESECURITYMANAGER\CARIBE.RSC
C:\SYSTEM\RECOGS\FLO.MDL
```

már komplett megoldással (WebSphere Transcoding Publisher) jelentkeztek. Márciusban megállapodtak a Symbiannal, a Ciscóval, a Palmmal és az Intellel webszoftverek, megoldások és szolgáltatások vezeték nélküli eszközökre ültetéséről, melyhez új fejlesztőeszközt is kialakítottak (WebSphere Everywhere Suite), valamint a Symbiannal a már létező IBM Tivoli keretrendszer kibővítésére, melynek hatására a vállalati intranet és az internet egyaránt elérhető lesz mobil eszközökről - többek között az új Nokia Communicator 9210-ről. 2000 decemberében aztán az Ericsson és a Tivoli Inc. közösen jelentette be, hogy 3G mobiltelefonokra, GPRS és UMTS támogatással olyan megoldást kínálnak, mellyel az internetről a mobiltelefonra lehet letölteni szoftvereket, pl. tőzsdefigyelő programokat vagy épp játékokat.



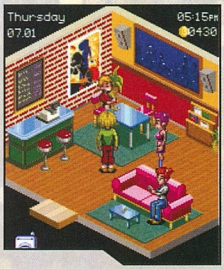
Mindeközben egyébként a Qualcomm sem volt tétlen, így 2001 januárjában ők is bemutatták saját - C és C++ nyelvű - fejlesztőkörnyezetüket a CDMA-alapú mobilokra BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) néven. Az első, teljesen Java-technológián alapuló, és letölthető-telepíthető megoldást kínáló telefonok 2002 őszén jelentek meg Európában, az első két fecske a Nokia 3410 és a Siemens M50 volt. Év végére aztán „robbant a bomba", elárasztották a piacot a „jávás telefonok" (Samsung S100, Nokia 6310i, 6610, 7210 és 7650, Siemens C55 és SL45i, Motorola V60, V66i, T720 és Accompli, Sony-Ericsson Z700 és P800).

Ezzel a megoldással és a lendületesen fejlődő hardverekkel - az egyre jobb processzorokkal, memóriákkal, kijelzőkkel - kinyílt Pandora szelencéje, beindulhatott a nagyüzemi játékgyártás, egy újabb milliárdos üzletág térhódítása. Mivel ez a terület még meglehetősen szűz volt, az első belépők előtt jelentős piac nyílt meg. Közülük is ki kell emelnünk két nevet. Az első az 1999 végén, kifejezetten vezeték nélküli játékok készítésére és forgalmazására létrejött Gameloft, a másik pedig a 2000 februárjában megalakult Ludigames. Utóbbi alapítója ismert figura: Michel Guillemot, az Ubisoft egyik atyja, akinek híresen jó üzleti szimata ezúttal sem tévedett. Első körben még a PDA, Palm, i-Mode, WAP fogalomkörben tapogatóztak, és persze volt egy nagy előnyük a többiekkel szemben: birták az Ubisoft teljes palettájának közvetlen licencjogait, így azonnal olyan címmel tudtak előrukkolni, mely egyrészt ideális volt az új platformokra, másrészt kellően ismert ahhoz, hogy minimális marketinggel is el tudják azt adni - ez pedig nem volt más, mint Rayman.

Kis kitérőt tegyünk egy rövid „lélekbúvárkodás" erejéig, hogy megértsük kicsit azt a - sokak által talán furcsának tartott - tényt, miért nyergel át sok, a hagyományos játéktermi iparban tevékenykedő és ott szép sikereket elérő fejlesztő mobiljátékok készítésére. Ennek egyszerű magyarázata van (persze az anyagi megfontolásokon túl). Egy konvencionális cím fejlesztése másfél-ötmillió dollár körül mozog, egy tipikus team 12-30 fejlesztőből áll, a munka 2-3 évig tart (rendes tempóban, manapság inkább egy év, bár úgy tűnik, kezd visszaállni a régi rend). Ezzel szemben egy mobilos csapatot 3-5 fő alkot, egy játék tető alá hozása 2-3 hónap (sokszor felhozott kiszólás ebben a szegmensben a „belőled is lehet Richard Garriott", utalva arra, hogy a mára legendássá vált tervező 1981-ben 3 hét alatt programozta le az Ultimát, és az ehhez hasonló tempó jelenleg csak itt képzelhető el), és 100 ezer dollárból kijön. Ráadásul a fejlesztőkörnyezet nyílt, szabadon felhasználható, a szabványok publikáltak és nyíltak, senkinek nem kell licencdíjat fizetni (mindez egyébként nem érvényes a kézi konzolokra, beleértve az N-Gage-t is, ezekre a hagyományos metódusok vonatkoznak). Végül, de nem utolsósorban a játékok terjesztése is egyszerűbb, hiszen ezek jó része letöltésen keresztül jut a telefonokra.

Egy interjúban Guillemot úr is azt emelte ki, hogy szinte az ősi-hősi időkbe tért vissza, hiszen az Ubisoft élén 1200 ember munkájára kellett felügyelnie, a Ludigames elnökeként pedig egy mindössze 65 fős team irányítása volt a feladata.

2001 novemberében a két erős cég úgy döntött, egyesíti erőit a piacon, így 2002. március 12-én létrejött a fúzió, a firma megtartotta a GameLoft nevet, az elnök Michel Guillemot lett, a marketingért és kiadásért testvére, az Ubisoft másik alapítója, Gérard Guillemot lett a felelős, a törzstőkét 18 millió euróra emelték, és kiterjesztették csápjaikat Európára, Amerikára és Ázsiára is. A 2002. márciusi CeBIT-en már igen komoly kínálattal debütáltak: Prince of Persia - Harem Adventures, Summer Volley!, Lock'em up !, Block Breaker, Incubus (Siemens SL45i), Atomino (Motorola Accompli). A májusi E3-on teljes JAVA és BREW palettájuk egyik dísze volt a Motorola i95cl színes kijelzőjén pompázó Siberian Strike, Rotomino's Box és Star Fighter (az első színes Java-telefonok - a Nokia 7650 és a Motorola T720 - 2002 szeptemberében jelentek meg). A 2002 júniusában közzétett, 3 euróért letölthető játékcsomagjuk tartalmazta a fentieken túl a Rayman Golf, Rayman Bowling, Skate & Slam, Saturn Strike 3G, Tom



Clancy Rainbow Six: Broken Wings, Tom Clancy Rainbow Six: Urban Crisis, Rail Rider: the Devil's Mine, Speed Devils címeket is.

Guillemot-hoz hasonlóan lépett két volt Activision-guru is. Zachary „Zack" Norman, aki executive producer és kreatív igazgató volt a cégnél, és Scott Lahman, stúdió alelnök 2000 márciusában alapította

meg a JAMDAT, szintén kifejezetten vezeték nélküli játékokra specializált vállalkozást, hozzájuk csatlakozott novemberben Mitch Lasky, az Activision korábbi nemzetközi alelnöke. Mivel ők sem vesztek össze korábbi cégükkel, szintén jó pozícióból indulhattak. Kínálatukban egyaránt fellelhető jelentős sportlicencre (NFL, NBA, MLB) épülő játék éppúgy, mint Hasbro-címek (Scrabble), klasszikus és kaszinójátékok (Bejeweled, Yachtzee, Tetris, sakk, aknakereső, illetve póker, blackjack), no és a nagyobb falatok: Tony Hawk's Underground, Neverwinter Nights, illetve a teljes

Lord of the Rings kínálat - kvíztől a kaland- és akciójátékon át flipperig.

Még egy nagy játékos van, akit mindenképpen szeretnék bemutatni: Daniel Kranzler. Az úriember 1980-ban alapított egy személyhívó vállalatot Beeper Northwest néven, mely az USA északnyugati régiójának legnagyobb ilyen cégévé nőtte ki magát, majd eladta azt a McCaw Cellular Communicationsnak, mely mára az USA legjelentősebb mobilvállalatává vált. Kranzler úrnak napjainkban 40 internetes és kommunikációs céggel van üzleti kapcsolata befektetői

és tanácsadói minőségben, ezek összességében 20 milliárdos törzstőkével rendelkeznek, azaz nyugodtan nevezhetjük befolyásos személyiségnek. No de hogy miért is érdekes ő? Mert megérezve a lehetőséget, 2001 tavaszán megalapította az Mforma nevű céget, és begyűjtötta a rakétákat:

2002-ben megvették a vezető európai mobiljáték-fejlesztő angol nGame vállalkozást, ezzel létrejött az MFORMA Europe; 2004-ben a legnagyobb koreai fejlesztő, a Mobile-Game Korea is az övék lett, ezzel a koreai és ázsiai piac szép szelete, főleg, miután az iparág legnagyobb kínai szereplőjével, a Magus-Softtal is leszerződtek. Tavaly decemberben egy az egyben lekötötték a Marvel teljes licencpaketjét, amely több mint 5000 (!) képregény-karaktert takar (többek között: Spider-Man, The X-Men, The Fantastic Four, The Incredible Hulk, Captain America, Daredevil, Iron Man, Blade, Ghost Rider, Elektra). Igen jó érzékkel válogatnak a sikercímek között is, így kínálatukban olyan PC-s és konzolos játékok átiratát találhatjuk meg, mint a Call of Duty, a True Crime: Streets of L.A., vagy az Elder Scrolls.

A fejezet végén kell tennünk egy újabb - szinte már kötelező - kirándulást Japánba. A Javáról szóló blokkban elejtettem egy félmondatot, miszerint '99 októberében az NTT DoCoMo bejelentette, hogy hozzáadja a J2ME technológiát az i-mode csomaghoz. Nos, ennek a fejlesztésnek lett a neve „i-appli", mely 2001. január 26-án debütált, így a felkelő nap országában megelőzték vén Európát, hiszen ezzel együtt egy teljes termékpalettát, az 503i sorozatot is terítettek, melynek része volt a Fujitsu F503i, a Matsushita P503i, a NEC N503i és a legcsudásabb jóság, a Sony S503i, benne egy 65536 színű TFT-LCD kijelzővel. Az ottani játékipar krémje - Sega, Taito, Namco, Hudson, Konami és a többiek - azonnal lépett, így szinte egyszerre vált elérhetővé a legszélesebb kínálat, új címektől az olyan klasszikusokig, mint a Pac-Man, az Arkanoid, a Frogger, a Mr. Driller vagy a Space Invaders.

3. A jelen...

Napjainkban a nagy kiadók - a Gameloft, a JAMDAT, az Mforma és az Airborne - egyre karaktereseb-ben jelennek meg, szinte párhuzamot lehet vonni a hagyományos játékipar fejlődésével. Az ő részükre kis stúdiók fejlesztenek (Centerscore, Blue Heat, IOMO, Nuvo Studios, Monkeystone - róluk lásd a külön dobozt - vagy a Handy Games), illetve vannak kisebb, független csapatok is, mint a Blue Lava, a Sorrent és a Morpheme (az Argonaut „melléküzeme" volt, az anyacég összeomlott, de ők túlélték). A nagy PC- és konzolkiadók közül sokan saját ágat növesztettek, elsőként 2001-ben a THQ (THQ Wireless), majd 2002-ben a Sega (Sega Mobile), míg mások (Electronic Arts, Microsoft Studios, Atari, vagy az említett Activision és Ubisoft) licencbe adják játékaikat. Az ázsiaiak közben már Európában is megjelentek: a japán Bandai, Namco, Taito, vagy Dwango, illetve a koreai Com2uS és GameVIL. 2003 áprilisában az USA egyik legnagyobb szolgáltatója, a Verizon közzétette, hogy egy év alatt (!) 8,5 millió letöltést regisztráltak, a piacon 3,2 millió letöltésre képes telefon van, mely az összes készülék kb. 10%-a, és a JAMDAT rajtuk keresztül terjesztett játékai közül öt is átlépte a 100 ezres eladott példányszámot.

4. ...és a jövő

A jövő taglalása külön cikk témája is lehetne. Mivel történelmi áttekintést adtam, nem szóltam az újabb trendekről, például a Microsoft egyre erősebb jelenlétéről és eközben a Linux és a nyílt forráskód előretöréséről. A legnagyobb változás nyilván a hardvert érinti majd, hiszen mind az ATI, mind az NVidia elkészítette a saját WMP-jét (wireless media processor), illetve GPU-ját, jönnek az OLED-kijelzők, az ultra-vékony technológiák (Motorola RAZR, az év végén megjelenő SLIVR, illetve a még csak kódnéven ismert, 6 milliméter „vastagságú" SCALPEL). Egyre nagyobb teljesítményű processzorok, nagyobb tárkapacitású memóriák, hosszabb élettartalmú akkumulátorok - hatalmas és látványos mozgásban van az ipar. Sokak szerint a PDA-k kihalnak, helyükbe az okostelefonok lépnek, majd ezek is összeolvadnak a hagyományos mobilokkal. Meglátjuk, mi lesz ezekből a találgatásokból, hiszen a jövő már elkezdődött...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

HA NEM KÖTELEZTED EL MAGAD A PC MELLETT...

...ÉS ELEGED VAN MÁR A HIBAÜZENETEKBŐL...

KÉZI KONZOLOK
[WI-FI KAPCSOLATTAL]

JÁTÉKOK
[CSAK KONZOLRA]

...AKKOR PRÓBÁLD MEG EZEKET LEFAGYASZTANI!

ASZTALI KONZOLOK
[ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉGGEL, EGÉR ÉS BILLENTYŰZET TÁMOGATÁSSAL]

24

Konzol Stúdió

WWW.KONZOLSTUDIO.HU
INFO@KONZOLSTUDIO.HU

1092 BUDAPEST, KINIZSI U. 21-25
TEL/FAX: 06-1-216-6626
MOBIL: 06-20/9-888-337

NYITVA TARTÁS: H-P: 10-18; SZO: 9-13

PROJECT OFFSET

Tényleg érik az embert meglepetések! A Savage: The Battle for Newerth igen kellemes és újszerű, lövöldözős online RTS-t készítő, hét fős S2 Games csapatából kivált három szaki - Sam McGrath, Travis Stringer és Trevor Stringer -, és megalapította az Offset Stúdiót. Bár egyelőre csak e trió alkotja a Los Angeles-i székhelyű csapatot, és élénken könyörögnek befektetők iránt, a weboldalukon közzétett anyag látán egy emberként kezdtük az állunk után matatni. A fiúk egy éve dolgoznak a McGrath által írt saját motoron, amelynek eddig látott képei és videója engem az Unreal3 erőmű korai bemutatóira emlékeztetnek. Az egyelőre csak munkacímmel rendelkező stuff egy epikus fantasy FPS, amelyben több, klasszikus karakterosztályból választhatjuk ki hősünket - a koncepciórajzokon barbár, dark elf, wood elf, stalkerelf, fire wizard, white wizard, paladin, manhunter sorakozik -, hogy aztán elmerüljünk a mesében. A játék szólista, kooperatív, csapatalapú és deatmach játékmódokat egyaránt kínál, a klánok küldetésalapú feladatokat kapnak, és ezek végrehajtása alapján rangsorolódnak. A „járművezetős" addiktek sem csalódnak, hiszen rettentő szörnyeket és sárkányokat is meglovagolhatunk, és ostromgépeket hajthatunk-kezelhetünk, a hatalmas, Gyűrűk Urát idéző csatákba. Mit mondjak még? Ahogy a videóban a hős belső nézetben felkaptatott a hatalmas vár lépcsőjén, nyilával meglőve egy katonát, ki alábucskázott a ködpászmákkal bélelt mélységbe, miközben lövedékek szaggatták a falakat, majd egy berepülő sárkány áttetsző, hártyás szárnyával megsuhintott "engem" - hát kész vagyok, erősen. Ez még technológiai demónak is erős, de játéknak... Erősen imádkozom, hogy találjanak a fiúk befektetőt és kiadót, mert valami elképesztően ütős cím van a kezükben.

INFO OFFSET SOFTWARE | NINCS | WWW.PROJECTOFFSET.COM | MÉG NEM TUDNI

SERIOUS SAM II

INFO CROTEAM | 2K GAMES | WWW.SERIOUSSAM2.COM | 2005. OKTÓBER 25.

Előző, E3-as számunkban már írtunk Komoly Samu újabb kalandjáról, a szörnyű és a felturbózott grafikáról. Közben az ellenségekből is ízelítőt kaptunk: éles karmú hárpiák, shurikenes nindzsazombik, puskás élőhalott tőzsdeügynökök, fejnélküli kamikázék, fejszés/pajzsos barbár könyvtárosok, mérges biomechanikus csirkék, hordatudatú, csapatokban támadó mechanikus pókok és rettentő anyjuk, no meg Marcel, az önmagát klónozó, robbanósepres tortával támadó horrorbohóc. A felsorolásból is látható, hogy a horvát csapat nem hazudtolja meg önmagát, újabb beteg mészárcímmel leszünk gazdagabbak hamarosan - ráadásul mindezt online mókával is megfejelték. Ja, és ott van még a Deathball, egy tüskés gömb, melynek belsejében végiggurulhatunk ellenségeinken - és a végén az ígéretek szerint a videójáték történelem legnagyobb méretű főszörnye...

:• ZÁRÓRA

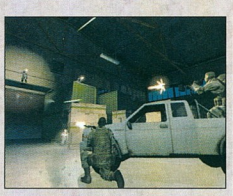
A főtémában megígértem, hogy Hall és Romero esetére visszatérek ehelyütt. A két öreg mágus 2003 októberében, egy héttel az N-Gage-re írt Red Faction megjelenése után hagyta ott a Monkeystone Studiót, és állt be az egyre erősödő Midway San Diego-i csapatába. Hall kreatív igazgatói posztot kapott, míg Romero az új Gauntlet-cím, a Seven Sorrow projektvezetője lett. Aztán valami történt. Hall januárban, az Area 51 megjelenése után összepakolt, otthagyta a céget és a várost, és Austinban független játékipari tanácsadó lett, majd egy MMOG-t fejlesztő csapattal kezdett dolgozni, erről azonban még többet nem tudunk. Ezután Romero tűnt el a Midway-től; előbb egy bennfentes blogjában jelent meg július 12-én egy rejtélyes bejegyzés egy nagy arc távozásáról, aztán Romero maga is megerősítette a hírt, miszerint 3 hete elváltak útjai a cégtől, és jelenleg román nejével, Rhalukával utazgatnak a világban. A Gauntlet fejlesztését ez nem érinti, további kommentálás egyik fél részéről sem született, bár pletykák jelentek meg arról, hogy hatalmi harcba keveredett a dizájnerfélisten J.E. Sawyerrel (ő a Black Isle színeiben az Icewind Dale-széria egyik tervezője volt). Nos, a legutolsó hír, hogy július 15-én Sawyer is otthagyta a Midway-t, és visszatért korábbi munkatársaihoz, Feargus Urquhart szárnyai alá, az Obsidianba, ahol a Neverwinter Nights 2 munkáiba kapcsolódik be. Valami nagy gond van a Midway-nél - a sztori egyre Interplay-esebb, ami nem túl biztató...

Július 13-án sajtóközleményben tudatta a világgal a Mythic, hogy „félretesziK" az Imperatort, ami ebben az iparban egyet jelent a projekt leállításával. Mark Jacobs, a cég elnöke szerint nehéz döntés volt, de a Dark Age of Camelottal magas mércét állítottak fel önmaguk számára is, és az Imperator nem tudta ezt a szintet elérni. A fejlesztő team egy része a DAoC kiegészítőjén, a Darkness Rising-en dolgozik tovább, a többiek a májusi E3-on bejelentett Warhammer MMORPG-n. Ave, Imperator!

BF2: SPECIAL FORCES

INFO DIGITAL ILLUSIONS CANADA | ELECTRONIC ARTS | BATTLEFIELD.EA.COM | 2005 Q4

A BF2 első kiegészítőjét a „Vietnamos" kanadai team készíti. A játék főszereplői a speciális erők: az amerikai Navy SEALS, az angol SAS, az orosz Spetznas, a MEC Special Forces, és két csoport: „rebels" és „insurgents" (a két szó egyaránt jelent lázadót, felkelőt, de utóbbit inkább a radikálisokra használják - al-Kaida, ETA, Hamas, stb.); ezek mindegyike teljes spektrumú, azaz tartalmazzák mind a hat osztályt. Felszerelésükhöz egy tucat új fegyver és pár kütyü tartozik: a számszerjából kilőhető drótkötél vízszintes, csáklya

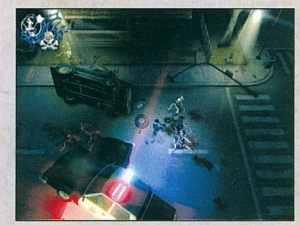


függőleges közlekedéshez, éjjellátó, villanó- és könnygázgránát (ellene védekezésül lesz gázálarc). Ezek mellé 10 új jármű, és 8, gyalogos harcra kihegyezett, 16, 32, 64 játékosra skálázott pálya társul.

MONSTER MADNESS

INFO ARTIFICAL / IMMERSION | MÉG NINCS | WWW.MONSTER-MADNESS.COM | 2006. Q1

Felülnézeti shooterből nem sok van manapság, főleg nem PC-n. Az időközben az Epic által megvásárolt Reality Engine-t készítő Artifical stúdió saját motorjának és az Ageia NovodeX Physics platformjának képességeit csillogtatja ebben az újgenerációs (alapban Xbox 360-ra készülő) címben. Öt helyszín (pl. iskola, kertváros, pláza) 6-6 szintjén kell átverekedni magunkat szörnyek seregén, újabb alkatrészekkel fejleszthető és testre szabható fegyverek garmadájával vagy akár egy jármű volánja mögé pattanva és gázolva. Érdekesség, hogy a játék négyszereplős kooperatív móka lesz, ennek bármely (offline és online) kombinációjával. Erről többet egyelőre nem tudni, ami tény: a grafika király.



DIABOLIQUE - LICENCE TO SIN

INFO METROPOLIS SOFTWARE | MÉG NINCS | WWW.DIABOLIQUE-GAME.COM | 2006 Q1

Az Archangeles lengyel fiúk tovább feszegetik a misztikát; új külső nézetes akciójátékuk a jó és gonosz örök harcáról szól. Főhősünk a pokol 007-es ügynöke, Dark Eaville, akit az ölelő nők és drága autók bűvöletéből mennyei bérgyilkosok ragadnak ki. Az összkép picit NOLF-os, a fejlesztők a hollywoodi akcióvígjátékok stílusában dobálnak bele minket változatos helyszínekre és -állítólag - igen okos ellenségek elé (temető, kastély, gonosz papok - picit Painkilleres a téma). A hagyományos lövöldözést és ökölharcot némi mágia fűszerezi, a zeneszerző és a hangszínészek profik, a Renderware motor pedig a képek alapján értő kezekbe került. Eddig biztató...

TOP 5 - HOGYAN NYÍRJUK KI SIMJEINKET...

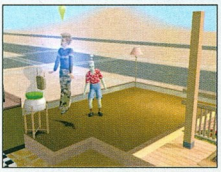
1. Tűzvarázsló

Irma néni akkor döbbent rá, hogy talán túlzásba vitte tegnap este a chilis

bab fogyasztását, amikor a gázkitörések miatt ELÉG tüzes lett a helyzet kedvenc erkélyén...

2. Támad a Mars!

Józsi eleinte nagyon jól szórakozott kedvenc földönkívüli barátjával, aztán



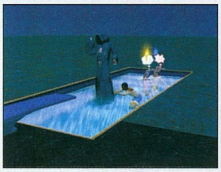
később ezek a játékok (titkos kísérletek a fiún, agyfelvágás, élvebonccolás, stb.) már inkább kezdtek kellemetlenné válni a számára...

3. Katonadolog

Pista, a messze földön híres tábornok ugyan nagyon kemény legény volt, ám az már neki is sok lett, amikor alsógatyában kapták rajta a kerti gazok közti hancúrozás közben. Szegény bele is halt a szégyenbe, míg beosztottjai csak szimplán elájultak szőrös testének látványától...

4. A sport egészséges?!

A szinkronúszó és- gondolkodó csapat újdonsült tagjának, a 80 éves Ro-



zi néninek a fürdőruhás látványa még az edzett sportembereket is megviselte, olyannyira, hogy egyikőjük inkább a kaszást választotta a hölgy „barátí" ölelése és puszija helyett...

5. Egy szellemes történet

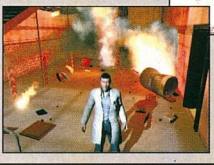
A családi megemlékezés az elhunytakról nem sikerült a legjobban, mi-

vel a már életében is rettentően rémisztő anyós szelleme elégtételt kívánt venni a vején...

DEMONIK

INFO TERMINAL REALITY | MAJESCO | MÉG NINCS | 2006. TAVASZ

A TR a Bloodrayne után biztosra megy: új külső nézetes akciójátékuk megírására felkérték a híres horrorszerző Clive Barkert, a karaktertervezésre a Marvel egyik nagy nevét, David Finchet (X-men), és összeálltak a John Woo-féle Tiger Hill stúdióval, amely filmet fog készíteni a stuffból. Mivel a címet eredetileg Xbox 360-ra jelentették be, a portolástól sem kell félnünk: betyár módon néz ki a jószág. Főhőse egy démon, akit a Földre küldenek, hogy boszszút álljon. Az apokalipszis minden eszközét megkapjuk, nyolc, fejleszthető erő formájában: tűzeső, rovartámadás, járvány, mellé a Gonosz Keze, mellyel eldobálhatunk mindent és mindenkit. Ráadásul megszállhatunk bárkit, hatalmas káoszt okozva így. Lesznek keményebb ellenfelek, mint a ránk utazó démonvadászok, és „jó" démonok is - és mindehhez teljes többjátékos üzemmódot is kapunk.



Bár nem volt mentes a hibáktól, a cseh srácok 2003-as FPS-e elég jóra sikerült, főleg egy kezdő csapat műhelyéből. Az alapjáték és kiegészítője kedvező fogadtatásának (millió feletti eladás) hála készül az új motor hajtotta második rész, mely az 1968-as Tet Offenzíva cselekménye körül zajlik. Két kampánysor is lesz, ezekben egy amerikai kapitányt és a dél-vietnámi hadsereg egy ifjú harcosát irányíthatjuk. A fő helyszín az ősi város, Hue, azaz alapjában utcai, urbánus küzdelemre számíthatunk, bár vietkong-bőrben bejátszik a szülőfalu és a dzsungel is.

Több mint félszáz autentikus fegyvert vehetünk kézbe, a szóló mód mellett co-op móka is lesz (8 játékos kontra AI), plusz max. 64 játékos részére teamcsata, járművezetéssel, új karaktersztályokkal.

INFO PTERODON SOFTWARE | 2K GAMES | MÉG NINCS | 2005 VÉGE

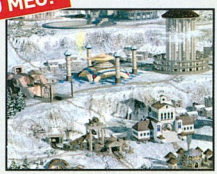
VIETCONG 2

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki a SevenM Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2005. szeptember 1-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!



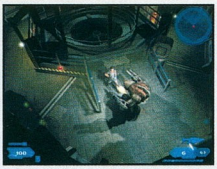
GUN

INFO NEVERSOFT INTERACTIVE | ACTIVISION | WWW.GUNTHEGAME.COM | 2005. Q4

A jó fejlesztő osztódással szaporodik, a 10 éves Neversoft kettéválasztotta magát, egyik team tovább polírozza Tony Hawk gördeszkáját, a másik viszont nekiállt a „Grand Theft Mustang" legyártásának - a Gun ugyanis a 18. századi vadnyugaton játszódó GTA-klón, Sergio Leone spagetti-westernjeinek stílusában. A gyilkos Dodge City Gang nyomában, indián és mexikói fegyverek keresztüzében olyan híresességekkel találkozhatsz, mint Wyatt Earp, Billy the Kid, vagy Jesse James. A prérin lóval közlekedhetsz (sőt csatázni is lehet nyeregben), az arzenál autentikus (revolverek, puskák, bowie-kés, dinamit, gatling gun, ágyú), a küldetések között szerepel vonatkísérés, vadászat, erőd elfoglalása skalpolós sziú testvérekkel, leánymentés. A grafika a csapattól megszokottan ütős; lószőr-, lópor- és sikerszag terjeng...

NÉVVÁLTOZÁS

Június végén sajtóközlemény tudatta a világgal az Ubisoft, hogy az új, sorban harmadik Tom Clancy árnyékseregjáték [lásd: előző számunk] hivatalos neve **Ghost Recon Advanced Warfighter**, és az is kiderült, hogy nem saját fejlesztésről van szó: a hegesztőcsapat a svéd GRIN [Bandits: Phoenix Rising]. Ennél értőbb kezekbe nem is kerülhetett volna a cím, hiszen az Andersson testvérek által alapított cég első szoftvereit a hadseregnek fejlesztette, és annak idején az nVidiával együttműködésben ők alkották meg az első, pixelshader technológiát használó játékot GeForce3-ra.

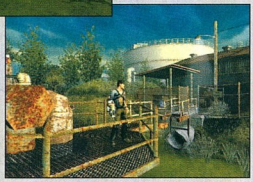


Ahogy arról előző számunkban mi is beszámoltunk, az idei E3-on az eddig gőz halmazállapotú Prey nem kis meglepetést okozva hirtelen lecsapódott a játékkonyha ütőjeinek falaira. A kondenzvíz izzadságcseppek formájában jelent meg az amúgy fagyálló finn Frozenbyte fejlesztőinek homlokán, hiszen ők jó ideje kavargatták felülnézetes alien-irtó, világmegváltó, epikus, színesszagos sci-fi akciójukat Preyground néven [lásd korábbi hírünket: PCG 2005/3]. Mivel nem akarták, hogy bármiféle kapcsolatot sejdítsen a reményeik szerint több ezres vásárlótömeg féltett „drágaságuk" és a 3D Realms üdvöskéje [vagy maga a cég] között, június 15-én kénytelenek voltak sajtóközölni, hogy termékük nevét megváltoztatták, így a boltok polcain és a Gameexpressz kínálatában **Shadowgrounds** néven kell majd keresnetek azt.

EVIL DEAD REGENERATION

INFO CRANKY PANTS | THQ | WWW.EVILDEADREGENERATION.COM | 2005. SZEPTEMBER 30.

Oh, yeah, ez lesz a finom! Horrorrajongók figyelem: Bruce Campbell ismét motoros fűrészt és puskát ragad, hogy Ash bőrében alkatrészekre szedje a gonosz halottak ármádiáját, akiket egy őrült tudós szabadított a világra, naná, hogy a Necronomicon segítségével. Ezúttal viszont segítője is akad, Sam, egy rothadó zombi, kit hol fáklyaként, hol kugligolyóként használhatunk fel - a jelszó: „ölj meg minden halottat, ami mozog, beleértve társadat is". A stílus hasonló a már önmaga paródiájába fordult Army of Darkness-hez: megállás nélküli külső nézetes akció, tömény és hullaszagú humorral. Erőteljesen ajánlom a hivatalos oldalt, büntet! Természetesen Campbell hangját adja a játékhoz (Sam hangja a film atyjának, Sam Raiminek az öccse), lesznek kombók, különféle kivégzések, a grafika remekül passzol mindehhez.

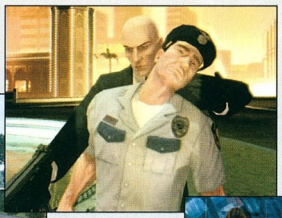


VÁRÓTEREM

A **Crashday** hivatalos weboldalán jelentették be, hogy további hat hónappal csúszik a játék megjelenése; ennek viszont örömteli oka van, mivel új, jó emberek érkeztek a csapatba, és velük együtt grafikai fejlesztések és jobb AI, nagyobb játékélmény. Úgy legyen.

Az Atari bejelentette, hogy a Liquid Entertainment készülő D&D RTS játéka, a **Dragonshard** kiadása júniusról szeptemberre tolódik. Reméljük, további polírozás végett...

Az EA jövő év első negyedévére csúsztatta a **Godfather** kiadási dátumát, minden különösebb kommentár nélkül. Érdemes megjegyezni, hogy a hírre az EA részvényárfolyama zuhant, köszönhetően annak is, hogy a játék riválisai, a Take-Two „The Warriors", és az Activision „True Crime: New York City" és „GUN" címei így előnyhöz jutnak a versenyben...



Úgy tűnik, az Eidos jövő év elejére csúsztatta a **Hitman: Blood Money** és a **Tomb Raider: Legends** címek kiadását. A hírt hivatalosan nem erősítették meg (de nem is cáfolták), viszont az EBgames-en előbbi játék szállítási dátuma januárról februárra változott.

A Codemasters ez év végéről 2006 februárjára tolta a **Toca Race Driver 2006** kiadását (így legalább stimmelni fog a név...). További kommentálás nem történt, csak pár vigasztaló kép jelent meg.

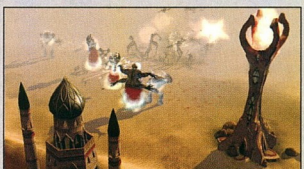
Lassan már tényleg duke nukemi magasságokba emelkedik a **S.T.A.L.K.E.R.** A GSC orosz nyelvű fórumának moderátora, cpcat (aki valószínűleg Anton Bolsakov, megbízott igazgató) egy „mikor lesz kész?" válaszra ennyit írt: „Amint a sztori teljesen elkészül, és a szimuláció véglegesre lesz hangolva. A csapat ezen dolgozik. A játék biztosan nem jelenik meg idén. Figyeljétek a nagy reklámkampányt, ez fél évvel a kiadás előtt fog elindulni." A hírt egyébként néhány a THQ-hoz közelálló újságíró is megerősítette.

És hogy a végére valami jó hírt is mondjunk - ilyet úgyis ritkán tehetünk meg: a fejlesztő SimBim és a kiadó 10Tacle Studios örömmel tudatta, hogy lecsukták a motorháztetőt, és ígéretes versenyzőjük, a **GT Legends** készen áll a rajtra, így a teszteléstől kezdve a tervezettnél előbb, már októberben a rajtvonalhoz állhat. Hajrá!

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

INFO BIG HUGE GAMES | MICROSOFT | WWW.RISEOFLEGENDS.COM | 2006 Q2

A BHG elég merészet lépett: siker ide vagy oda, új játékuk nem történelmi alapú lesz, hanem fantasy, melyben mágikus nemzetek küzdenek meg technokrata nációkkal (2-2 faj lesz választható mindkét oldalról). A megjelent képek nemcsak döbbenetesek, de zavarba ejtően kontrasztosak: sárkányok repülőgépek ellen, füstös iparvárosok és ősi épületeket rejtő sivatagi táj... A trendeknek megfelelően megjelennek a hősök is, a terepmunkáról az Ageia NovodeX Physics platformja gondoskodik. A BHG tehát az AoE térferéről átigazolt a Warcraft3 irányába, ám az a tény, hogy ugrik a kő-papír-olló rendszer, és mind a négy faj teljesen eltérő karaktersztikát mutat (az az még a mágusok is különböznek egymástól), engem inkább a Starcraftra emlékeztet, ami több mint biztató...



Javában készül a harapós halak RPG-sagájának legújabb része. A legfrissebb hír, hogy a komponista Kai Rosenkratz két nap alatt nyolcórányi zenét rögzített a Gooco japán tajkoegyüttessel (a nagy, álló dobok) és Lisbeth Scott-tal (énekelt a Shrekben és a Passióban) kiegészített Bochum Szimfonikusokkal. Mindezt kiegészítve az eddigi infókkal - irthatod az orkokat ezerrel, vagy átállhatsz az ő oldalukra, félszáz fegyver és ugyanannyi mágia, egyszerűbb, jobb harcrendszer, teljesen nyíltvégű játék és szabadon bejárható világ, no meg az elég krémesnek kinéző grafika - igen biztatónak tűnik.

INFO PIRANHA BYTES | JOOWOOD | WWW.GOTHIC3.COM | 2006 Q1

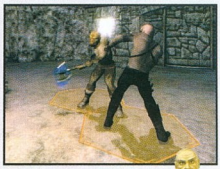
GOTHIC 3

EGY KIS HAZAI

WORD OF CHAOS

Brainfactor - még nincs - még nincs - 2005/2006

A hazai fantasy-élet kiemelkedő alakja Nemes István, aki John Caldwell néven 1990 óta folyamatosan publikálja a Káosz-univerzum jobbnál-jobb legendáit. A nyíregyházi Brainfactor 2003-ban elkezdte Skandar Graun, „a Káosz



Istenének kiválasztottja, ki nyomorult félvér ork korcsból a Káosz és a Rend örök háborújának egyik kulcsfigurájává válik" sztorijának játékverzióját, ám anyagi okokból félbehagyták. Most azonban feltámadt a projekt, és büntetős képekkel, szájtátós, remek zenével és profi körítéssel megtámasztott trélerrel jelentkeztek (A játék mélyén a Vision 3D motor - Desperados2, Lula 3D - dohog). Ezek alapján akció/RPG-re kell számítanunk, valós idejű kalandozással és klasszikus (hatszögletű), körökre osztott csatával. 60 mellékküldetés, 300 NPC, 100 szörny, 120 mágia szerepel a csomagban, a varázsitalokat magunk főzhetjük, a fejlődésrendszer kötetlen, 36 jártasság közül válogathatunk, hogy hősünkből harcost, tolvajt vagy mágust neveljünk, lesznek harci és mágikus kombók és minijátékok is. Nagyon ígéretesnek tűnik!

MOSCOW TO BERLIN

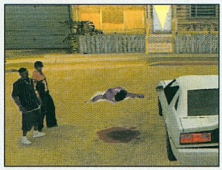
Digital Reality - Monte Cristo - még nincs - nem tudni

A DR nem tér le a lánctalpak kitaposta útról, újabb II. világháborús RTS hegesztésébe fogtak. A szóló mód három kampánynak 20 szólista küldetésében a két nagy szembenálló fél oldalán a keleti front eseményeibe kapcsolódunk be, a történelem legnagyobb tankcsatáiba és katonai hadműveleteibe. Németként ott lehetünk Sztálingrád ostrománál, szembenézve a Sztálin-orgonákkal és a hatalmas Elefánt-tankokkal, no meg a fogcsikorgató téllel. Oroszként viszont elmasírozhatunk Berlinbe, hogy az IL2 Sturmovikok kíséretével a Brandenburgi Kapunál megünnepelhessük győzelmünket. Egyelőre ennyi az információ, no meg három, DR-esen pofás kép.

BUG VADÁSZAT - GTA: SAN ANDREAS

A Groove Street Family sorsa akkor pecsételődött meg, amikor az ellenséges banda, a Ballas tagjai magától Yoda mestertől kezdetek lebegési leckéket venni...

CJ-jék korábban még csak gyerekcipőben járt a Robotzsaru-program, ami abban nyilvánult meg, hogy az emberi felsőtest mellé csak egy mozgólépcső-szerű lábat sikerült összehozniuk a tudósoknak...



LAWMAKER

INFO DARKROOM STUDIOS | MÉG NINCS | WWW.DARKROOMSTUDIOS.COM | 2006.

A dallasi stúdió első címe a 19. századi aranyláz idején játszódó western FPS, melyben egy Colt Kaufman nevű ember arra ér haza tíz éves távollét után, hogy apját megölték, így aztán boszszú. Lesz benne kincsvadászat, párbaj délben, bankrablás, lehet lovagolni, pókerben vagy blackjack-ben pénzt szerezni, a „mindkét kézben egy fegyver" pedig testre szabható lesz (pl. balkézben egy lefűrészelt csövű puska, jobban egy Colt M1873 Peacemaker), de az arzenál részét képezi a dinamit és balta is. A játék a saját Omnibus nevű 3D-s fejlesztőrendszerben készül, a grafika nem HL2-szintű, de nem rossz, tornádók, viharos szélben kavargó por, villámok beígérve. Meglátjuk...

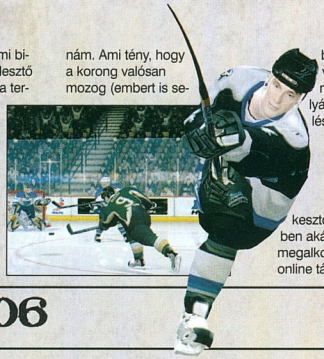
POSSESSION

INFO BLITZ GAMES | MÉG NINCS | WWW.YOUHAVEBEENPOSSESSED.COM | 2007.

Ujabb móka, melyet a horrorosok imádni fognak: egy zombis cím, ahol a másik oldalon állsz - te magad vagy az Enslaver, egy intelligens élőhalott-főnök (oximoron, tudom), feladatod pedig egy hatalmas (8x6 km), három kerületre szabdalt város elpusztítása. Az elv egyszerű: kijelölsz egy halom kollégát, majd kijelölöd, hová menjenek, és mit csináljanak: mészárlás, a terület őrzése, mutáció, utóbbival pikkpakk felhízlalhatod seregedet. A lényeg az okosan megválasztott stratégia (a zsaruk rakétavetője hamar elfektet egy hordát), épp ezért ötféle zombi áll rendelkezésedre, eltérő karakterisztikával - a fejlesztők kedvence a Hitman és a Freedom Fighters, az „egy pálya, sokféle megoldás" metódus. Lesz online játék is, ahol FPS-módban mind a zombik, mind a túlélők testébe bújhatunk. Mivel a fő platform az XBOX 360 és a PS3, itt is számíthatunk vérből, tocsogós látványra.

NHL '06

Van abban valami bizarr, ha egy fejlesztő úgy reklámozza termékét, hogy: „Urald a jeget, mint az EA Sports dicső napjaiban, a klasszikus NHL '94-ben!". Ezen - és a valóban hümmös képeken - túl a kiadott sajtóanyagban a bal- és jobb analógkar nagyszerűségéről esik szó, így ezt kihagynám. Ami tény, hogy a korong valósan mozog (embert is sebez, vizes palackot is lever), lesznek speciális mozgások úgy korcsolyázásban, mint botkezelésben, a csontvázalapú arcszerkesztőben akár saját magunkat is megalkothatjuk, és lesz teljes online támogatás is.



INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NHL06/ | 2005 Q4

ULTIMATE SPIDER-MAN

Ha valaki unja már, hogy gumibugyiban, póknyálon lengedezve repkedjen, és felhőkarcolók oldalára tapadjon, mint valami elhajított, használt övszer, most örülhet. A XIII-ban is látott cell-shading technikára épülő, ám annál telitettebb színeket, így képregényesebb megjelenést biztosító 3D Comic Inking Technologyvel megtámasztott új, külső nézetes Pókember-játékban nemcsak Spidey, hanem a szupererős, játékos nyelvű Venom bőrébe is belebújhatunk, ami kis vigaszt jelent az ugrabugrálás közben. A Marvel saját embereivel támogatja a játékot, így a sztorit Brian Michael Bendis írja, míg a fő karaktertervező Mark Bagley. Soha nem látott mennyiségű ellenséget ígérnek a készítők, és „ultimate" pókélményt - nekik legyen mondva...

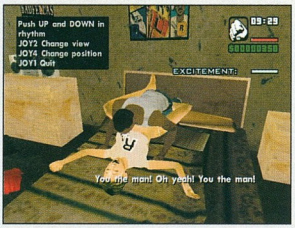
INFO BEENOX | ACTIVISON | WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM | 2005. SZEPTEMBER 13.

DESTINIES

INFO LANTHRA PRODUCTIONS | MÉG NINCS | WWW.DESTINIESGAME.COM | 2006 Q2

2D-s, előre renderelt háttér előtt 3D-s karakterek, egérvezérelt kalandjáték - szeretem! A játék a sztori, a látvány és a zene egységét ígéri, a cím zeneszerzője egyben az alaptörténet kitalálója, Jan Kavan. Egy 37 éves fizikaprofesszor bőrében téren és időn át utazunk, hogy felfedezhessük a mesés Anthranella IX bolygót - és önmagunkat, s talán választ kapjunk olyan kérdésekre, mint: mi tesz minket emberré, hol vannak határaink, beteljesíthetjük-e álmaink. Az eddig publikált (a honlapról letölthető) zene és képanyag kellemes, a sztori picit a Longest Journey-ra hajaz, ami nem baj, sőt.

PER



Már megint bajban a Take2, naná, hogy az új GTA-felvonás okán, ezúttal a Hot Cofee nevű patch miatt, melyet néhány lelkes modder készített el, és amelyet természetesen megtalálhattok a DVD mellékletünkön. A cuccal elérhetővé válik egy rejtett móka, nevezetesen CJ barátunk ügyeletes barátnőjének megdöntése, hiszen a játékban csak egy kávémeghívás történik, majd pár pillanat múlva hősünk elégedetten távozik az épületből - a HC segítségével viszont bemehetünk a lakásba, és interaktívan megdöngethetjük a macát. Ennek láttán a harcos Hillary Clinton (ő tényleg ismerheti a pornográf minijátékokat...) felvisított, és a Szövetségi Kereskedelmi Bizottságnál vizsgálatot indítványozott, hogy kiderítsék, ki a hibás: a Rockstar, amely úgy építette be a játékba eme opciót, hogy azt elhallgatta az ESRB előtt, vagy a modder. Erre az erkölcsvédő ESRB is akcióba lendült, és pert helyezett kilátásba, hiszen a mod segítségével az amúgy „M" (17 éves és idősebb) besorolású játék „AO" (18 feletti) kategóriába kerül, és ez tulajdonképpen szerződésszegés, jogilag büntethető. Ugyan a Take2 megpróbált egy halvány védekezést, nevezetesen azzal állt elő, hogy ez a móka nincs a játékban, az egészet a patch telepíti, azaz - a forráskód megváltozatása miatt - ez hackertámadás, ezt azonban a Gamespot szakemberei azzal cáfolták meg, hogy fáradságos munkával egy PS2 verzióban is sikerült előcsalniuk a sikamikát. (Megjegyzem, nem is kell patchelni, egy kis exe segítségével az elmentett játékállásban is átbillenthető a cenzor-kapcsoló...). A kiadó ezért nem tudott mást lépni: július 21-én bejelentette, hogy azonnali hatállyal beszünteti a GTA: San Andreas gyártását, a Rockstar eltávolítja az ominózus részeket a játékból, és a módosított, „szűz" verzióval indul újra a termelés, miközben hozzátette, hogy ők továbbra is fenntartják: a módosítás az EULA és IP-jogok megsértésével jár, tehát a Hot Cofee-t használó játékos a bűnös, viszont mást valóban nem tudnak tenni - a lépés egyébként 50 millió dolláros kieséssel okoz a cégnek.

Ide kapcsolódik, hogy Charles Schumer, New York-i demokrata szenátor az Eidos készülő játékát, a „25 to Life" gettó kontra zsaruk akciót is megtámadta, felszólította a játék-elárusítókat, bojkottálják a címet, sőt a Sony és a Microsoft vezetőit is, hogy szakítsák meg licencszerződésüket az Eidos-szal. Idézem a jóemberet: „Jancsikának olvasni kell megtanulnia, nem azt, hogyan öljön rendőrt." Na ja, de ki adja Jancsika kezébe ezt a stuffot?!

A Tropicós srácok kissé sötétebb tónusokat vettek elő: Washingtonra nukleáris bomba pottyant, az USA darabokra hullott, hét frakció küzd egymás ellen, miközben a polgárháború kihasználva az oroszok megindulnak Alaszkáért... A hetek bármelyikének élére állhatunk, célunk természetesen a nemzet újraegyesítése. A stílus körökre osztott, a látvány felülnézeti 3D, a terep valós, így átterelhetjük az Abrams tankokat a Golden Gate hídon, átrepülhetünk Apache helikoptereinkkel a Grand Canyon felett, vagy lepaktálva a ruszkikkal nekimehetünk Chicagónak a MiG-ekkel, megszaggathatjuk Manhattan aszfaltját a T-95 nehézpáncélosokkal. A küldetéssor nem lineáris, döntéseink alakítják, szóló és multi egyaránt lesz. A stuff ígéretes, és igen jól néz ki, stratégáknak érdemes lesz rá odafigyelni.

INFO POPTOP SOFTWARE | 2K GAMES | WWW.2KGAMES.COM/SHATTEREDUNION | 2005 Q4

SHATTERED UNION

APRÓ NEWS

A nagy Vivendi-háború után a **Valve** nem sokat vacillált - leszerződött az Electronic Arts kiadórészlegével, így a nagy vizen túl az óriáscég fogja kiadni és terjeszteni játékaikat.

Főtémánkhoz is kapcsolódó hír, hogy az **Ubisoft** eladott 5 155 000 Gameloft részvényt, ezzel a korábbi 28.69%-ról 19.9%-ra csökkent részesedésük a mobiljáték-cégben. Az Ubisoft amúgy az első negyedévet 43 millió eurós nettó eladással zárta.

Az Atari közzétette készülő, **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** című grafiti-alapú akciójátékának hangszínész-listáját: P.Diddy, The RZA, Rosario Dawson, Brittany Murphy, George Hamilton, Giovanni Ribisi, Adam West, Andy Dick, Charlie Murphy, Michael "M.C. Serch" Berrin. Tekintélyes névsor! A játék ellen egyébként Peter F.Vallone New York-i tanácsnok tiltakozást jelentett be...

A **Central Investment Holdings** 100 ezer dollárért megvásárolta a csődbement Acclaim Entertainment nevét, ugyanakkor 120 ezerért eladta a Crave Entertainmentnek a Dave Mirra Freestyle BMX sorozat és az ATV Quad Power Racing 2 jogait. Csak nem támad fel halottaiból az egykor szebb napokat látott cég?

Még sem lesz hallható az EA készülő **Godfather** játékában Marlon Brando. Mint arról mi is beszámoltunk, a fejlesztők még a színészlegenda halála előtt rögzítettek egy jó adag szöveget, ám ebben jól hallható volt az oxigéncső szörcsögése, és Brando erőlködése, így iránta való tiszteletből végül is egy profi hangimitátor fogja Don Corleonét megszólaltatni.

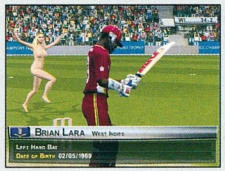
A Blizzard bejelentette, hogy idén október 28-29. között a kaliforniai Orange County-ban megrendezik az első Blizzardos ősszínpadi banzájt **BlizzCon** néven. Az eseményen a fejlesztők válaszolnak a kérdésekre, lehet játszani, és lesz egy meghívásos Warcraft III és Starcraft verseny is, melyre a világ legjobb versenyzői kapnak invitálást.

A készülő **NHL 06** logója alatt a meglepő „Exclusive Licence" felirat volt olvasható - mindaddig, míg az EA némi szégyenpírral orcáján ki nem javította azt „Official Licence" feliratra. Marketingfogásnak persze jó volt, és arra is, hogy a 2K Sports, mely az NHL 06 augusztusi premierje után pár héttel tervezi kiadni saját játékát NHL 2k6 címen, szintén képbe kerüljön, dühös arccal...

Miután a Sony megvette a **Matrix Online** jogait, jó pár, elsősorban az MMOG műfajra kihegyezett kolléga tétlenül lézengett a Monolith kirklandi főhadiszállásán. Ezért június közepén a cég kénytelen volt meghozni a fájdalmas döntést: 80 munkatársuktól megválnak, ezzel 100 fő körülire apasztva a létszámot. Némi vigasz: a Sony az utcára került csapatból 25 fő számára állást kínált.

A PROGRAMOZÓ IS EMBER...

A most megjelent Brian Lara Cricket egyik programozója majdnem becsempészett egy igen kellemes, és tréfás meglepetést a játékba. Az említett úr nagy rajongója egy modellnek, Lauren Pope-nak, és úgy gondolta, feldobná - az amúgy kevésbé izgalmasnak mondható - játékmenetet, ha az említett hölgy egy-egy jól sikerült akció után átszaladna a pályán (ld. kép 1), lehetőleg mezítelenül. Hosszú éjszakákon át dolgozott titokban, de a megjelenés előtt csak szemet szúrt a dolog a kiadó - a Codemasters - egyik munkatársának. Első meglepetésükben megpróbálták becsempészni inkább kedvenc cikkirónkat,](redencet (ld. kép 2), végül azonban sajnos úgy döntöttek, hogy „easter egg"-telenítik a játékot.



INCARNATION

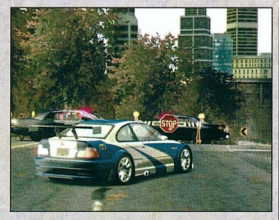
INFO MONTE CRISTO | MONTE CRISTO | MÉG NINCS | NEM ISMERT

Elég jópofa, kissé karikírozott, élénk színvilágú, cell-shading szagú képekkel támasztotta meg a francia csapat friss Diablo-klónját. A gonosz megindult a gyönyörű Aarklash ellen, Te vagy az utolsó remény, hajrá. Hat különböző környezet (sivatag, falvak, dungeon stb.) 15 pályáján másfélszáz szörny bolyong, no meg Te, tucatnyi (!) kísérővel. Hősödet négy fajból választhatod ki, mindegyik egyedi skillek birtokában van, és egy komplett képességfa segít a világmegmentő testre szabásában. A harcrendszer „egyedülálló hentelj és bűvölj" (gondolom, jobb kézzel fejet vágsz, ballal rögtön tűzlabdával sterilizálod a sebet), és lesz multi is: PvP, szabadjáték és a szólista sztorimód kooperatív végigtolása. Eddig nem olyan rossz...

HEROES OF THE PACIFIC

INFO IR GURUS | CODEMASTERS | WWW.HEROESOFTHEPACIFIC.COM | 2005. SZEPTEMBER 30.

Az ausztrál csapat repszimje a Pearl Harbor ellene támadással indul, a 26 szólista módban a csendes-óceáni hadszíntér híres csatáiba (Midway Island, Iwo Jima, Guadalcanal) kóstolhatunk bele. 35 autentikus, fejleszthető és testre szabható gép kerülhet alánk, bombázók, vadászok, kísérleti modellek az USA és Japán kötelékéből (Grumman F4F Hellcat, F6F Wildcat, Douglas SBD Dauntless, Curtiss P-40 Warhawk, Chance-Vought F4U Corsair), plusz bónuszként angol, német és orosz modellek. A legénységet is mi irányíthatjuk, választhatunk arcade vagy szimulátor mód között, a kampány mellett öt történelmi küldetés, akció-mód és többjátékos csata is a csomagba került. A grafika igen ütősnek tűnik, egyszerre 150 gép is a levegőben lehet, ami a darabonkénti 15 ezer poligonnal számolva jófajta vasat igényel majd...

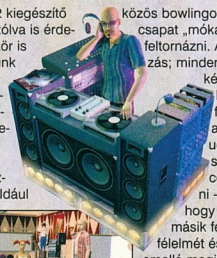


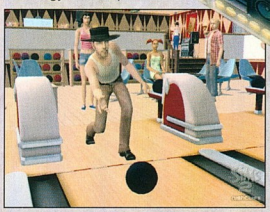
Száguldás ezerrel egy Mercedes-Benz SLR McLaren, Corvette C6R, Porsche Carerra GT, Mazda RX-8 vagy BMW M3 GTR volánja mögött a zsaruk elől, hogy mi legyünk a világ leghírhedtebb illegális utcai pilótája, miközben megismerjük a hatalmas, szabadon bejárható város sikátorait, ugratóit, amelyeket kihasználva meglóghatunk, a versenyeken előnyre tehetünk szert, aztán a műhelyben csicsázni és spécizni a verdát (no meg eltüntetni a kidöntött villanyoszlopok és betört kirakatok nyomait), és ha elég jók vagyunk, összeszeméreni erőnket a világhálón más, hozzánk hasonló őrültekkel, mindezt a következő generációs konzolok látványvilágában - no ez az, ami már tényleg büntetendő...

INFO EA CANADA | EA | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/MOSTWANTED/US | 2005 Q4

NFS - MOST WANTED

Az új Sims2 kiegészítő enyhén szólva is érdekes. Először is beállíthatunk örök napalt, vagy örök éjt városunkra. Az új belvárosi kerületek két új lehetőséget kínálnak. Az egyik a csoportos szórakozás - létrehozhatsz egy teamet, például közös bowlingozásra, itt a csapat „mókamérőjét" kell feltornázni. A másik a randizás; minden Simsnél lesz két valami, amitől beindul (pl. parfüm), és egy, ami taszítja, az udvarlásnál perszea „randimérőcét" kell feltekerni - ennek sajátja, hogy megláthatjuk a másik fél aspirációját, félelmét és vágyait. Mind emellé megjelennek a vámpírok is, akiknek éjszaka koporsóba kell bújniuk, néha vért szürcsölniük, viszont denevérként gyorsan repülnek. Az állapot a helyi cigányasszonynál bűbáj vásárlásával kúrálható - ja, és lehet saját autónk is...





INFO MAXIS | ELECTRONIC ARTS | WWW.THESIMS2.COM | 2005. SZEPTEMBER 16.

SIMS 2: NIGHTLIFE

PRO EVOLUTION SOCCER 5

INFO KONAMI TOKYO | KONAMI | NINCS | 2005 Q4

A Konami legújabb focijátékának első két nagy fogása a kitűnő John Terry és Thierry Henry volt, mindketten arcukat adták a címhez. Ezzel nyílván újabb lépést tettek a japánok, hogy megpróbálják elhódítani a PES4-gyel már alaposan megingatott FIFA-rajongókat.
A Shingo „Seabass" Takaska vezette team új mozgásokat, ezzel jobb, könnyebb irányítást ígér, mely egyaránt kielégíti az újoncokat és öreg csukanyűvőket, no meg még realistább megvalósítást, mindezek vonzataként nagyobb játékélményt. Az eddig kiadott anyagot nézve a grafikára nem lehet panasz, a stílusnak pedig kifejezetten jót fog tenni a konkurenciaharc...

DESIGN CENTER

Lezajlott az E3, és a szokáshoz híven számtalan érdekesség várta a látogatókat, köztük újabb jópofa ajándéktárgyak. Hónapokig el leszünk látva újabb cumókkal, következzen egy válogatás a fellelt műtyúrokból.

1. A kézigránát, mint tudjuk veszélyes dolog, főleg ha egy kiállításon gyűjti be az ember. A Company of Heroes feliratú pedig különösen az lehet, ha kihúzzuk a rajta levő biztosító szegecset, akkor őrült rángatódzásba kezd. Szóval nem veszélyteln a jószág, akár még dobálózni is lehet vele, döntsétek el melyik a veszélyesebb.
2. Az édesszájú látogatókra gondolva a Siemens marketingesei elmentek egy cukorkagyárba és felvásároltak egy jó csomó mentolos cukorkát. Aztán elmentek a dobozgyárba és rendeltek minden 128 cukorkához egy dobozt. Amikor elkészült rögtön ki is vitték az E3-ra. Itt a mese vége, aki nem hiszi, járjon utána.
3. Bizonyára a sok látnivalótól megcsömörlött látogató megnyugtatására és kikapcsolódására épített a Conquer-t készítő csapat mikor is osztogatta ezt a míves dobozba zárt römi kártyát. Mindenesetre ismerkedésnek sem rossz, hiszen 2 pakli kell egy valamire-való játékhoz.
4. Akár rózsaszínben is láthatjuk a világot Disney kreálmányával, ezzel a pofás szemüvegel, ami a Chicken Little nevű játékához készült. Mindenesetre nem sok embert láttunk ebben rohangálni, de lehet, hogy mi voltunk rossz helyen.
5. Szintén a Conquer csapatától származik ez a színes-szagos toll, melynek érdekessége, hogy az eddigi hasonló jellegű alkotásoktól eltérően ez több színben is tud pompázni. És hogy ez mire jó. A lehetőségek határtalanok a felhasználhatóságot illetően, így nem is írom őket ide, mert betelne a lap.
6. A Rockstar úgy gondolta, hogy fejleszti az íráskézségünket, így levelezőlap hegyekkel árasztotta el a kiállítást, mondjuk látva az eléggé elszeparált standot lehet, hogy a kiállításon belül is jó használ lehetett venni a papír alapú üzenettovábbításnak.
7. Következzen egy igazi csoda így a vége felé, ez a fényszóró csili-vili korong a beépített üvegszálnak köszönhetően szép színekben pompázik, és remekül mutat, ha eldobjuk. Persze ilyenkor nem tudjuk nyomni a gombot, ami elővarázsolja a színeket. Hmm, akkor nekünk is repülnünk kell vele. Sima ügy.
8. Utoljára marad ez a kitűző, melyet jó szemű olvasóinknak raktunk be. Aki kitalálja, hogy mit ábrázol a kitűző és leírja, hogy mi van ráírva apró betűvel, az megkóstolhatja a Tibi csokit, vagy nyerhet egy tockost. De komolyan.
9. Hah beugrottatok, hogy itt a vége, aztán mégsem. Pedig a legnagyobb darab majdnem lemaradt, ezt egy kb 3 nm-es MGS3 zászló. Bazi nagy és bazi jó.

MEGACIKI

A hónap sikere egyben a hónap égése is, ugyanis a valóban kiváló Battlefield2 csúf bugokkal jelent meg, például voltak átdefiniálhatatlan irányító-opciók, ha valaki a bal egérgombhoz kötött egy parancsot, a kattintásra a játék összeomlott, és online kapcsolatnál is előfordultak problémák (gyakorlatilag használhatatlan volt a szerverböngésző...). Az EA pikk-pakk kiadta az 1.01 javítást június elején - sajnos, mint az már többször előfordult náluk, ezúttal is tesztelés nélkül. Óriási káosz alakult ki. Az EA először közzétette, hogy a felhasználói adatokat tároló szervert DDOS-támadás érte, aztán pironkodva elismerték, hogy ez az ő hibájuk volt, egyszerűen az történt, hogy külső statisztikai website-ok nagy mennyiségű adatot akartak lekérni a főszerverről. Majd az is napvilágot látott, hogy a megfoltozott játék memóriatúlcsordulást eredményez (a játék nem szabadítja fel a lefoglalt memóriát, egyre többet fal fel, végül a rendszer összeomlik), ezért júliusban elején visszavonták a patchet, és javasolták a felhasználóknak, hogy telepítsék újra a BF2-t, a szerverfájlokat pedig - cseréljék le a régi verziókra. Az 1.02-es patch végül július 15-én jelent meg, egyelőre nem okozott problémát...

FALLEN LORDS: CONDEMNATION

Úgy tűnik, mindenki a menny és pokol harcára izgult rá... A spanyol csikócsapat különösnézetes akciócímében három oldal szerepében forgácsolhatjuk a szembenállót: angyalként, mitikus fegyverekkel, ördögként, harci masinákat hajtva, megrontva és szolgává téve angyalt, embert, vagy mindkét faj ellen, a purgatóriumból kiszabadult lélekként, zombisereg élén, rémisztő bestiákon lovagolva. Mindezt egymagunkban, vagy egyszerű parancsokkal irányítható csapatot terelve tehetjük meg, félszáz fifikás fegyvert forgatva, szóló, kooperatív vagy egymás elleni többjátékos módban. A grafika mindenesetre meglepően jó...

INFO NOVARAMA | ONGAMES / PLANETADEAGOSTINI. | WWW.FALLENLORDS.COM | 2005. Q4

:• KÉMJELENTÉS

Az **Ensemble Studios** honlapján, az állásajánlatok között érdekes kitétel jelent meg: tapasztalt szerverprogramozót keresnek, aki segíteni tud egy kiváló **MMOG** elkészítésében, és élére áll egy csapatnak, mely gyakorlott szerver-architektúra tervező, implementáló, tesztelő és hadrendbe állító figurákból áll. Hm, érdekes - a javában készülő AoE3 mellé egy AoE MMOG? Az azért finom lenne...

A holland Power Unlimited nevű magazin izgalmas hírt publikált, mely szerint bár nem volt jelen az E3-on, az EA Games műhelyében már készül a **Lords of the Rings: Battle for Middle-Earth 2**, logikusan új sztorival (mivel Sauron legyőzetett), 2006-os megjelenési dátummal. Hivatalos kommentár még nem született.

A **Massive Entertainment** csapata apró cseppekben-szivárogtatja új - egyelőre „top secret" és pre-alpha státuszban leledző - projektjének információit. Eszerint az új cím nem a Ground Control univerzumban játszódik, és teljesen eredeti lesz. A hivatalos fórumon Gagarin néven publikáló fejlesztő szerint: „szeretnénk a stratégiai műfajt tovább tolni arra a területre, melyet már felfedeztünk, új, érdekes és izgalmas környezetben és megoldásokkal, finom egyensúlyt felállítva az innováció és a kezelhetőség között, de nem akarunk új műfajt vagy hasonlót kitalálni". Persze a cím RTS lesz, de erősebben az akcióra és taktikára fókuszálva (RTS/RTT, azaz „real time tactics"). A robosztus szóló mód moziszerű filmekkel, epikus sztorival büntet, a jelentős többjátékos üzemmód pedig azoknak fog kedvezni, akik szívesen együttműködnek másokkal kis taktikai csapatokban, okos támadási stratégiákat kidolgozva. Állítólag az ME felfedezett egy kiaknázatlan MP-univerzumot, így „robbantani fog az online, többjátékos pályák terén". Ez a stúdió eddigi legnagyobb projektje, melyhez a kiadójuk (feltehetően továbbra is a Vivendi) „fantasztikus támogatást és nagy büdzsét" biztosít, és felvettek néhány „hihetetlenül tehetséges" új embert is. A GC2 motorját használják, ám felpolírozva, részleteiben újraírva, így látványos grafikára számíthatunk. Egyéni egységek és csapatok egyaránt lesznek, a játék a GC2 továbbfejlesztett kamerakezelését használja. A házon belül Project Ice néven emlegetett címen 2004 vége óta dolgoznak, és a hivatalos bejelentésre az év vége felé kerül sor. Alig várjuk!

:• MATUZSÁLEM, DE MÉGIS ÚJ...

Az előző számban már szóba került a Prey, amit a Human Head Studios húzott elő varázsköpönyegéből az idei E3 alkalmával. Már teljesen megfeledkeztünk Tommy, az indián fiú kalandjairól, hiszen a játékot 1996-ban láttuk először, amikor is leesett az állunk a grafikát, és a játékmenetbeli újításokat látva. 1998-ban még megjelent néhány kép, de azóta még kevesebb új infó jelent meg róla, mint a nagy kedvenc, a soha el nem készülő - na jó, talán jövőre végre megjelenő - Duke Nukem Forever-ről. A bejelentésének tizedik évfordulóján megjelenő játék első képeit érdemes összehasonlítani az újakkal...

RAIL SIMULATOR

INFO KUJU | ELECTRONIC ARTS | WWW.RAILSIMULATOR.COM | 2006.

Amikor valamikor négy éve a Kuju elkészítette az MS számára a Microsoft Train Simulatort, nem sokan hittek benne - mi a nagy truváj abban, hogy kötött pályán száguldozunk ideoda? Aztán persze siker, egymillió eladott példány, 40 kiegészítő, őrület. A zakatolás szerelmeseiben azóta az Auran tartja a lelket a Trainz 2004-gyel (és már készül a Trainz 2006 is). Nem csoda, hogy az EA úgy döntött, felkéri a Kujut egy újabb menetre. Az új stuffban Anglia és Németország létező vonalait járhatjuk be gőz-, dízel- és villanymozdonyokkal, az ígéretek szerint minden eddiginél élethűbb tálalásban. Sokkal többet még nem tudunk, a cím se biztos, hogy végleges, de hírnek hír, az tény.

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

INFO CREATIVE ASSEMBLY | SEGA | MÉG NINCS | 2005. SZEPTEMBER 30.

Az RTW új kiegészítője a római birodalom lassú haldoklását járja körbe. Az alapjáték után 200 évvel vagyunk, a bizánci császárság immár Róma ellensége, és barbár hordák jelennek meg a határokon. Rómaiként a keleti és nyugati birodalom élén egyaránt harcolhatunk, de kipróbálhatjuk a 10 új játszható fajt is (hajítófejszés frankok, lovas hunok és szarmaták, harci elefántokat terelő perzsa szasszanidák), melyek 21 új épülettel és 85 új egységgel bírnak. Utóbbiak közül néhány úszni is tud, ami a vizes pályákon némi csavart visz a stratégiába, nem beszélve a teljesen friss éjszakai csatákról (lobogó fáklyák, repülő tüzes golyók az éjben), no és a barbárok azon képességéről, hogy utolsó településük elvesztése után új területet foglalhatnak el. A CA természetesen továbbfejlesztette az AI-t és a grafikát is, erősödik a vallás szerepe, tábornokok, lázadások, viszlát, szenátus!

MOD ZÓNA

Egy új részleg kezdte meg működését a hírek rovaton belül, mely egész oldalas terjedelmét kizárólag a szórakozásból és az elismerésért dolgozó amatőr fejlesztők által elkövetett ingyenes modok, illetve konverziók bemutatására szenteli. Támogatásunk jelképeül az ezen oldalakon említésre került alkotások - amennyiben létezik belőlük játszható verzió - felkerülnek az aktuális DVD-mellékletre is. Ne is szaporítsuk a szót, lássuk a kínálatot:

GTA: SAN ANDREAS - HOT COFFEE MOD

A derék Rockstaros arcok rengeteg élvezetes szexjelenetet kódoltak le nekünk, melyeket játék közben barátnőnkkel való enyelgés közben láthatnánk... ha nem gyomlálták volna ki őket az utolsó pillanatban a forráskódból, gondolom a különféle gyermekvédő szervezetek nyomására. Azonban hála az égnek a nyomokat nem tüntették el teljesen, vagyis minden grafikai és hangelem benne maradt a játékban, és eme mod segítségével elő is csalogathatjuk azokat a fránya rejtett erotikus játékokat... :)

www.gtagarage.com/mods/show.php?id=28

UNREAL TOURNAMENT 2004 - AIRBUCCANEERS

Az Airbuccaneers az Unreal Tournament 2004-et egy merőben új, ám mégsem teljesen ismeretlen perspektivából mutatja be: légiutasok lehetünk, méghozzá egy hőlégballon fedélzetén. A páratlan hangulatú ágyús taktikai harcok és a légi manőverek messze kiemelik ezt az UT-s konverziót az átlagból. A játék keményen próbára teszi reflexeinket, gyorsaságunkat, és nagyszerű „ágyúzós" játékmenete kiváló alaphangulatot teremt az újabb és újabb játszmákhoz. Egyetlen hátránya, hogy kizárólag a csapatjáték okoz felhőtlen örömöt, tehát előbb hívjuk fel pár haverunkat és cuccoljunk át a gépekkel egy közös helyiségbe!

ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

BATTLEFIELD 1942 - STARGATE MOD

Ezen a Battlefield modon még rengeteg fejlesztenivaló akad, hiszen jelenlegi verziószáma még

csak 0.2-es. Ennek ellenére is helyet kapott a DVD-mellékleten a legfrisseb béta, mivel a minősége már most csodás, és története egy nagyon híres TV-sorozat sztoriján alapul, mely könnyen a legnépszerűbb BF átiratok közé röpítheti ezt az alkotást. Történetünk tehát a közeli jövőben meginduló galaktikus háború kezdetén játszódik, és ami meglepő, hogy nem csak a különböző modellek lettek átrajzolva a Csillagkapuból már ismerős űrjárgányokra, hanem teljesen új térképeket, menüket, hangokat is kapunk! Igazi ritkaság az ilyen, ahol minden egyes apró részletre enyire odafigyelnek!

www.stargate-bfm.net

HALF-LIFE2 - ECLIPSE MOD

Az Eclipse egy third-person (harmadik személyű) fantasy mod.

utoljára láthatta apját, és kideríteni minden titkot halálának körülményeiről, esetleg visszahozni őt az életbe...

www.eclipsegame.com

MAX PAYNE 2 - MISSION IMPOSSIBLE: NEW DAWN

Ki ne ismerné a Mission: Impossible két részét? A New dawn története ugyan kicsiben elüt az eredeti M:I -tól, a hangulatos küldetései, hátborzongatóan szépre megtervezett pályái, modelljei, kitűnő hangjai és végezetül: az a rengeteg

odafigyelés, amellyel ezt a konverziót elkészítették, feledtetni tudnak velünk minden apró bakit. Külön piros pont jár azért, mert nem egy viszonylag könnyen összerakható multis remake-et kapunk kézhez, hanem bizony egy hosszú és minden elemében nagyszerű egyjátékos sztorit vihetünk végig! Ehavi korongunkon már a mod végleges változata foglal helyet, azaz nem kell újabb béták után vadásznunk a neten, hogy egy teljes értékű konverzió birtokosává válhassunk!

newdawn.payne reactor.com

Degeneration nevű játékmódot, 30 térképet, beállítási lehetőségek garmadáját, új időjárási elemeket, mindent, mi szem-szájnak ingere. Azt lehet rá mondani: ez már szinte túl sok. A játékszerverüzemeltetők kiváltképp örülni fognak a kibővült adminlehetőségeknek!

www.planetwolfenstein.com/tramdesign/

DOOM3 - CLASSIC DOOM MOD

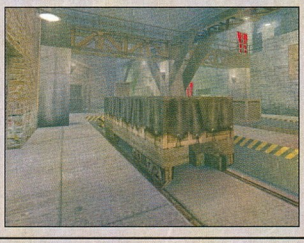
Az embernek gyakran támad kedve egy kis nosztalgiázásra, és néha csak úgy hirtelen felindulásból elkezd régi játékok után kutatni. Az után nyilall csak csöppnyi kis tudatába ama felismerés szomorú ténye, hogy ezzel a játékkal nyomulni bizony már nem az igazi. Túlhaladta a kor. Eme szörnyű kórság enyhítésére találták ki a remake fogalmát, mely a régi grafikák lecserélésével többé-kevésbé a mai szintnek megfelelő vizuális élményt biztosít. A Classic DOOM modnak már a nevében is benne foglaltatik, hogy mire szakosodott: segítségével könnyes szemekkel újból átélhetjük a régmúlt idők legcsodálatosabb játékélményeit, melyet az eredeti DOOM biztosított számunkra, ám a pályák és minden más képi elem immáron a 2005-ös kívánalmaknak megfelelően lett átszerkesztve! A jelenlegi, 0.56-os változat 5 térképet tartalmaz az eredeti játék 30 küldetéséből, de lehetséges, hogy a véglegesben is csak az első epizód szintjei kerülnek befejezésre.

cdoom.d3files.com/index.php

A történetben egy Violet nevű fiatal boszorkányt alakítunk, akinek az édesapja idejekorán elhunyt. Violet alaposan kitanulta a telekinézis művészetét, hogy segítségével visszatérhessen az Auld-Havenre, ahol gyermekkorát töltötte. Feladatunk különleges képességünk segítségével visszatérni abba az időbe, amikor Violet

RTCW - DEGENERATION

Igazából lehetetlen pár mondatban összefoglalni ennek a modnak a lényegét, annyi újítást tartalmaz. A csomag ugyan csak és kizárólag többjátékos módban játszható, viszont multiplayer lehetőségei pazarok. Tartalmaz egy új,



HALF-LIFE 2 AFTERMATH INTERJÚ

A Half-Life 2 kiegészítő lemeze az első hírmorzsák napvilágra kerülése óta lázban tartja a rajongókat. Talán a HL2-forráskódjának korábbi botránya miatt is, a Valve hétpecsétes titokként kezelt minden információt; valószínűleg piranhákkal teli árokkal ásták körbe a főhadiszállást és pitbullok legelésznek az alagsori szervertermek sarkában. És épp emiatt, elképesztő mennyiségű „bennfentes" és „tutibiztos" hír jelent meg a világhálón, amelyből már alig lehetett eldönteni, mi igaz és mi nem. Mivel mi mindenképp szerettünk volna az általunk is nagyon várt címről írni, ám biztosra akartunk menni, megkerestük Doug Lombardi urat, a Valve marketing-igazgatóját, aki készséggel válaszolt kérdéseinkre.

***PCG:** Az Aftermath főhősével kapcsolatban sok félreértés keringett az Interneten. Tisztázzuk: a főszereplő ugye továbbra is Freeman lesz? Sokan tippeltek Adrian Shephardra, sőt Barneyra is, hasonlóan picit a HL kiegészítőire, ahol más nézőpontból élhettük át az eseményeket.*

DL: Gordon Freeman vagy. A dolgok ott folytatódnak, ahol a Half-Life 2-ben véget értek.

***PCG:** Az előbbi kérdés másik fele: Alyx és Dog nagyobb szerepe. Úgy kell elképzelnünk, mint pl. a Max Payne 2-ben Monát, azaz lesznek részek, ahol a lánnyal kell játszanunk? A kiadott fejlesztőkészletben Alyxnál pisztoly van, melyet mesterlövészfegyverré és géppisztollyá lehet fejleszteni. Jó nyomon vagyunk? Lesznek-e Dognak újabb trükkjei?*

DL: Igen, szinte rögtön az Aftermath elején csatlakozik hozzád Alyx és Dog. Ebben az epizódban technikai vonalon az volt az egyik célunk, hogy az NPC-k AI-ját úgy fejlesszük, hogy fontosabb szerepet játszanak a történésekben, és több közvetlen interakció legyen köztük és közted (azaz Freeman között). Ennélfogva Alyxnak sok új képessége lesz, és sokkal több időt fogsz tölteni vele és Doggal az Aftermathban, mint a HL2-ben.

(Csak egy megjegyzés: a bevezetőben említett, túlzott rajongói aktivitás egyik „gyümölcse", hogy az egyik fórumon már valaki „megjósolta" Alyx sorsát, a Half Life: Aftermath címből megalkotva a „Her fatal filth fame" [az ő végzetes, csúf sorsa] anagrammát...)

***PCG:** Lesz-e valami erősebb érzelmi szál Gordon és Alyx között? Egyáltalán: hány éves Gordon? A HL1-ben 27 volt, feltételezhetjük, hogy a sztázisban nem öregszik, és most, a HL2 idején is ugyanennyi, vagy ez az eltelt 10-20 év azért nyomot hagyott rajta?*

DL: Freeman holléte a Black Mesa és a City 17 között pillanatnyilag ismeretlen - számára, és számomra is.

***PCG:** Felbukkan-e ismét G-Man? Kapunk-e további kulcsokat ahhoz, hogy mi ez az egész? Most még elég zavaros nekem a történet, hiszen a HL2 végén G-Man ismét sztázisba helyezte Freemant, és ha ő lesz a főszereplő, ez azt jelenti, hogy vagy valami olyan történik, amit G-Man sem látott előre, vagy valami más, esetleg tőle független esemény történik.*

DL: A G-mannak úgy tűnik, mindenben benne van a keze, és az is biztos, hogy mindabban, ami az Aftermathban történik, szintén része van. Mivel az Aftermath közvetlenül a Half-Life 2 után indul, néhány kérdésre azonnal választ kapsz. Ebben az epizódban, épp úgy, mint a HL1 és HL2 esetében, reményeink szerint feltárunk, nyilvánvalóvá teszünk pár dolgot. Bármilyen történetmesélős médiumról is van szó, a szerzőnek (vagy szerzőknek) két lehetőség közül kell választani: megmagyaráz minden apró részletet, vagy rábíz néhányat a hallgatóság képzeletére. Mi nyilvánvalóan kedvezőbb helyzetben vagyunk.

***PCG:** Ismét kapcsolódok az előbbi kérdéshez. Nyugtassatok meg, ugye*

A kiegészítőben nagyobb szerep jut Alyx-nek...

...bárhova nézünk majd, mindenhol őt látjuk...

van valaki nálatok, akinek valamiféle kész forgatókönyve van az egész játékról, és valamikor sok év múlva összeáll a kép, vagy marad a megannyi kérdőjel, mint az X-aktákban...

DL: Természetesen globálisan átlátjuk a dolgokat. Ám számunkra az a szórakoztató az egészben, hogy amint az egyes játékelemek a helyükre kerülnek, kitaláljuk a részleteket. Ha ezen elemek készítésekor túl sok részletet előre rögzítenénk, az egész túlságosan erőltetettnek, mesterkéltnek tünne, és ez csapódna le a játékosban is.

***PCG:** Még mindig ez a téma: az Aftermath és az esetleges újabb ki-*

...néha dühös lesz, mert letörik egy körme...

...vagy mert rájön, hogy már hetek óta ugyanazt a ruhát viseli...

egészítők (úgy hallottam, több fejezet is lesz) szervesen kapcsolódnak a történetbe, és átmenetet képez a Half-Life 3 felé, vagy ezek csak mellékszálak, és a HL3 teljesen más környezetben, sztorival fog játszódni?

DL: Igen, az Aftermath a sztori közvetlen folytatása.

***PCG:** Az előzeteseken kívül (a Citadella, melyet szabotáltál, az űrbe emelkedik, te és Alyx menekültök City 17-ből; az idegenek felállította akadályok eltüntével a korábban a városon kívül rekedt szörnyek előtt megnyílik az út, ami menekülőseteket jelentősen megneheziti) megtudhatunk-e valami bővebbet a sztoriról, vagy ez nagyjából fedi az egészet, azaz egy nagy menekülés története lesz az egész?*

DL: Minden, amit elárulhatok, az az, hogy te, mint Freeman, visszatérsz a Citadellába és City 17-be Alyx és Dog társaságában. És, a Half-Life 2-beli ténykedésed eredményeként, a dolgok mindkét helyen alaposan megváltoztak...

***PCG:** Az előzőhöz kapcsolódva: az alapjáték ellenségein túl lesznek-e újak? Most, hogy megnyílt a terep az alienek előtt (az egyik képen láttuk, hogy az antlionok betörtek a városba), esetleg újabb fajok érkez-*

nek-e a földre? Jut-e esetleg nagyobb szerep a Vortigaunts-oknak? Olyat is hallottam, hogy a Combine katonák segítségére is számíthatunk majd.

DL: Combine katonák, mint segítők? Az aztán nagy meglepetés lenne! Igen, lesz pár új elem a játékban. Mégis, a nagyobb hangsúlyt arra helyezzük, hogy előremozdítsuk a sztorit, és megerősítsük Gordon és a többiek - Alyx, Eli, Dog, stb. - kapcsolatát, és e karakterek nagyobb szerepet adjunk az egész játékban. A HL2-vel kapcsolatban épp az sajnáltuk legjobban, hogy a játékos Freemanként nem sokat töltött el a főbb karakterek társaságában, legtöbbször magányosan harcolt, épp ezért ez volt az Aftermath fejlesztésének egyik kulcseleme.

***PCG:** Fentiekből valami megjelenik-e a multiplayerben is?*

DL: Az Aftermath egy új szóló kampányt kínál, semmi mást. Ám, mint a többi játékunk esetében is, ebből néhány érdekesebb elemet kiemelünk, és beillesztjük a HL2:DM-be, és talán más multiplayer módokba is.

***PCG:** És egy kis technikai kérdés: a hamarosan megjelenő plusz pályá-*

ban (Lost Coast) bemutatkozik a High Dynamic Range, amely immár a Source motor részét is képezi. Ugye azért a régebbi vasak tulajdonosainak sem kell lemondania a játékról, azaz akik játszani tudtak a HL2-vel, azok az Aftermath-ot is tolhatják?

DL: A Lost Coast valóban a HDR-ről szól. Abból, hogy ez a kiegészítő alig 30 perc játékot ígér, látható, hogy elsődleges célunk az volt vele, hogy bemutassuk a HDR és a Source motor „házasságát", és azt, ezzel milyen plusz látványelemek válnak elérhetővé. A Lost Coast a Half-Life 2 tulajdonosok számára ingyenes lesz, és a HDR-es mód futtatása 2 GHz-es (vagy erősebb) processzort, 1-2 GB RAM-ot (pontosan még nem tudjuk), és egy ATI x800 vagy NVidia 6800 grafikus kártyát igényel. Természetesen, azok számára, akik nem rendelkeznek ilyen erős rendszerrel, a HDR kikapcsolható lesz.
Az Aftermath, ahogy említettem, a Half-Life 2 sztorijának folytatása lesz, és néhány hónap múlva megvásárolható. Ez, együtt a Valve későbbi játékaival, opcionális (a grafikus beállítások menüjében ki- és bekapcsolható) HDR-módot kínál az ezt támogató rendszerek tulajdonosainak.
A minimum konfiguráció a Lost Coast és az Aftermath esetében is ugyanaz, ami a Half-Life 2-nél volt.

***PCG:** És egy utolsó kérdés. Jól tudjuk-e, hogy az Aftermath kiegészítő lesz, melyhez szükséges a feltelepített alapjáték, és korábbi hírekkel ellentétben nemcsak a Steamen keresztül fogjátok forgalmazni, hanem lesz belőle dobozos verzió is? Tudtok-e megjelenési dátumot mondani?*

DL: Igen, Steam és dobozos verzió is lesz belőle, a megjelenés október vége, november eleje.

***PCG:** Köszönjük az interjút!*

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

	APOCALYPTICA	10 990
	AQUANOX 2	1 990
	AREA 51	11 990
	ASTERIX & OBELIX	3 990
AKCIÓ	BAD BOYS 2	1 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD 2	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
AKCIÓ	BEYOND GOOD & EVIL	1 990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	BROTHERS IN ARMS	9 990
	CALL OF DUTY GOTY	7 990
	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
AKCIÓ	CATWOMAN	3 990
AKCIÓ	CDV LEGENDS: BREED	1 290
	CHASER	1 990
	CHICKEN SHOOT 2	1 990
AKCIÓ	CHROME	1 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	990
	CONFLICT VIETNAM	3 990
	CONSTANTINE	6 990
	CROC 1 CLASSIC	3 990
	DEAD TO RIGHTS	4 990
	DEADLY DOZEN	3 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE EXTREME	9 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6 990
	DOOM 3	7 990
	DOOM 3 COLLECTOR'S ED.	2 990
	DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
	DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
AKCIÓ	DRIV3R	5 990
	ECHELON WIND WARRIORS	3 990
	EDGE OF CHAOS	1 990
	ENTER THE MATRIX	3 990
AKCIÓ	FAR CRY	3 990
	FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
	FULL SPECTRUM WARRIOR	3 990
	GREAT ESCAPE	990
	GTA: SAN ANDREAS LIMITED ED.	11 990
	HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
	HARRY POTTER AZKABAN	3 990
	HARRY POTTER CLASSIC	3 990
AKCIÓ	HEAVY METAL FAKK 2	1 290
	HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
	HITMAN: CONTRACTS	3 990
	HOUSE OF THE DEAD 3	9 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JEANNE D'ARC	5 990
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
	JOINT OPS: TYPHOON R. ESC.	9 990
	KILL SWITCH	4 990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
	MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1 990
	MIDTOWN MADNESS 2	2 490
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
	MORTYR	1 990
	NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7 990
AKCIÓ	PAINKILLER	2 490
AKCIÓ	PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
	PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
	PINK PANTHER	1 990
	PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
	PRINCE OF PERSIA EXK	2 490
AKCIÓ	PROJECT SNOWBLIND	6 990
	RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
	RAYMAN 3.	2 490
	SABOTAIN	4 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SECOND SIGHT	6 990
	SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
	SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3 990
	SHARK'S TALE	6 990
	SHELLSHOCK NAM'67	3 990
	SHREK 2.	6 990
	SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
	SINBAD	3 990
	SNOW BALLZ	1 990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
AKCIÓ	SONIC ADVENTURE DX	3 990
	SONIC HEROES	9 990
	SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
	SPLINTER CELL	2 490
AKCIÓ	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
	SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT	9 990
	STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
	STAR WARS: LEGO	7 990
	STAR WARS: MYST SITH.	3 990
	STAR WARS: REPUBLIC COMM.	10 990
	STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3 990
	TACHYON:THE FRINGE	1 490
	TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERR.	3 990
	THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
	THE PUNISHER	7 990
	TOM AND JERRY	1 990
	UNREAL 2 THE AWAKENING	3 990
	WILL ROCK	1 990
	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
	XIII.	1 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

AKCIÓ	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	5 990
	AGAINST ROME	1 990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
	AGE OF WONDERS 2	2 490
AKCIÓ	ALEXANDER	2 490
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
AKCIÓ	ARMIES OF EXIGO	3 990
	AUGUSTUS	4 990
	AXIS & ALLIES	5 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
	BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
	BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
	BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3 990
AKCIÓ	C&C GENERALS DELUXE	3 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
	C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
AKCIÓ	CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
AKCIÓ	CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 290
AKCIÓ	CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
AKCIÓ	CDV LEGENDS: COSSACKS BACK...	1 290
AKCIÓ	CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
AKCIÓ	CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
	CHAOS LEAGUE	3 990
	CHILDREN OF THE NILE	10 990
	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4 990
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	990
	CIVILIZATION III	2 990
	COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
	COSSACKS COLL	1 990
	COSSACKS: ANTHOLOGY	3 990
	D-DAY	3 990
	DEEP SEA TYCOON	990
	DOMINATION	7 990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1 990
	FIRE CAPTAIN	5 990
	HAEGEMONIA	3 990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3 990
	HEROES IV.	3 990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
	HEROES IV. PACK	6 990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
	HIDDEN STROKE 2	4 990
	HOTEL GIANT	1 990
	IMPERIAL GLORY	9 990
	IMPERIALISM 2.	1 990
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
	IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1 990
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
AKCIÓ	LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
	LOTR: THE BATTLE FOR ME	12 990
	MALL TYCOON	1 290
	MEDIEVAL LORDS	7 990
	MONOPOLY TYCOON	1 990
	PANDORA'S BOX	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
	PANZERS	4 990
	PLATOON	2 990
	PLAYBOY: THE MANSION	7 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
AKCIÓ	PORT ROYALE 2	7 990
	RAILROAD PIONEER	1 990
	REBELS	3 990
	RESTAURANT EMPIRE	3 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
	S.W.I.N.E.	990
	SEARCH & RESCUE 2	990
	SEARCH & RESCUE 3	990
	SENTINEL	4 990
	SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
	SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SILENT STORM	3 990
	SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
	SKATEBOARD PARK 2004	2 990
	SOLDIERS OF ANARCHY	1 990
	SPELLFORCE	3 990
	STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
	STEAMLAND	1 990
	STRONGHOLD 2	7 990
	SUDDEN STRIKE 2	1 990
AKCIÓ	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	2 990
	THE NATIONS	990
	THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
	THE SIMS 2	12 990
	THE SIMS 2: EGYETEM	7 490
	THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
	THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
	THE SIMS HOT DATE	4 990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
	THE SIMS SUPERSTAR	4 990
	THE SIMS UNLEASHED	4 990
	THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
	TRAFFIC GIANT GOLD	990
	TRANSPORT GIANT	7 990
	UFO: AFTERMATH	1 990
	VIETNAM MED+EVAC	990
	WARLORDS IV. FL	1 990
	WILD LIFE PARK	1 990
	WORLD WAR III	990

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
MUNCHKIN (ŐRÜLT KÁRTYAJÁTÉK RPG ELEMEKKEL)	5,200
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
ÁRNYÉKHÁBORÚ (M.A.G.U.S. SZÖVETSÉGEK)	4,950
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

WORMS 3D	3 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
ZOO EMPIRE	5 990
ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
ARX FATALIS	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
AURA	990
BEYOND DIVINITY	3 990
AKCIÓ CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
AKCIÓ CDV LEGENDS: GROM	1 290
AKCIÓ CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
CITY OF HEROES	7 990
COLD FEAR	7 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
AKCIÓ DEMON STONE	3 990
EGYPT III	3 990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 990
EVERQUEST 2	7 990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
GOOKA: THE MYSTERY OF J.	1 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
GUILD WARS COLLECTORS ED.	15 990
HEROES 3.	1 990
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS SERIES	6 990
LIONHEART	3 990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1 990
MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
MYST IV	9 990
MYST TRILOGY	3 990
NAGY BALHÉ	990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
OUTCAST	1 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
AKCIÓ SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES ÉS AZ...	3 990
AKCIÓ SID MEIER'S PIRATES	3 990
AKCIÓ SILENT HILL 3 PCDVD	3 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	3 990
STAR WARS: GALAXIES ALL IN O.	7 990
STAR WARS: KOTOR	6 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
THE I OF THE DRAGON	4 990
THE MATRIX ONLIN	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
AKCIÓ URU: COMPLETE CHRONICLES	6 990
URU: PATH OF THE SHELL	2 490
VAMPIRE	6 990
VERNE: RETURN TO MYST. ISLAND	4 990
WEIRD WAR	990

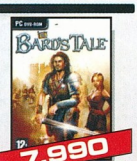
SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
COLIN MCRAE 2.0+INS.+SEVER.	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER CQLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2005	11 990
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
AKCIÓ FORD RACING 2.	1 990
FREELANCER	2 490
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
GRAND PRIX BEST OF	3 990
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
INSANE	1 490
JUICED	7 990
KING OF THE ROAD	1 990
LINKS LS 2003	2 490
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
LOCK ON	2 490
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED U.GROUND	3 990
NEED FOR SPEED: U.GROUND 2	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	12 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	9 990
POOL PARADISE	1 990
AKCIÓ PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
TOCA RACE DRIVER 2	4 990
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990
AKCIÓ TOP SPIN	3 990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2005	11 990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
V-RALLY 3	3 990
WORLD CH. SNOOKER 03	1 990
WORLD CH. SNOOKER 2004	3 990
WORLD SNOOKER CH.	10 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI



A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

INFO GAS POWERED GAMES | MICROSOFT GAMES | WWW.GASPOWERED.COM/DS2 | 2005. AUGUSZTUS 19.

Örül a szívem, és mégis sajog belé. Koncot vetettek elém, felfaltam, s most még éhesebb vagyok. Folytathatnám hasonló elmésségekkel, de térjünk a lényegre. Előző számunkban, a Sacred folytatásakor vetettem papírra személyes vallomásom az én kis „hack 'n' slash" szentélyemről, melyben a Diablo mögött ott pihen jó Chris Taylor igen krémesre sikeredett alkotása, a Dungeon Siege. Hónapok óta fel vagyok izgulva a második rész csordogáló infóitól és infóira, s most két manccsal kaptam az elénk került bétaverzió után. Sajnos a cucc csak az első felvonás négy főküldetéséig engedte molesztálni magát, aztán egy kedves driád megköszönte érdeklődésemet, és elbúcsúzott tőlem augusztus közepéig. Fájó szívvel kattintottam az „Exit" gombra, mert ezen pár óra alatt betyár jó élményekben volt részem. Ennek krónikája következik alant.

A játék indulása meglehetősen epikus és Blizzardosan büntetős - a sztorit külön dobozban találjátok meg. Immár nem egy névtelen farmer vagy, hanem zsoldos Valdis seregében, oldaladon barátoddal, egy Drevin nevű elf harcossal, ráadásul nemcsak nevet, de fajt, nemet és külsőt is választhatsz magadnak. A választék: ember, elf, driád (csak nő), félóriás (csak férfi). A külső kinézet elég egyszerű, néhány arc, hajforma és szín, semmi különös; picit meg is ijedtem itt, mert elég fapados a kicsike, 800 x 600-ra limitálva. Amúgy semmi más dolgod nincs itt, azaz semmiféle pontelosztással és egyéb RPG-s kötelmekkel nem kell foglalkoznod, automatikusan kapsz pár, a fajra jellemző bónuszt, és mehetsz is tovább. Újabb nóvum jön - nehézségi fokozat választása. A kezdők csak zsoldosként indulhatnak el, a játék végigjátszása után aztán ismét belevághatunk a kalandokba, két szinten. A fejlesztők a Veterán rangot 40-69 szintű karakter birtokosainak, míg az Elitet 70-100-asoknak ajánlják. Persze aki bátor, 40-essel is belevághat a kemények pröbatételbe, azonban jó tudni, hogy a játék nem karakterszintre, hanem nehézségi fokra skálázza a pályákat, így valóban meg kell gondolni, melyikre bökünk (kicsit hasonlít ez a Sacred bronz / ezüst / arany rendszerére).

A prológ egyfajta oktatópálya, bár itt megint kis kitérőt kell tennünk.

Hát ez meg mi a manó? Tán egy dühös kis rozsomák???

A napló ugyanis multifunkciós lett: nemcsak a fő- és mellékküldetéseket tartalmazza (igen, immár ilyenek is vannak), hanem a játék alaptudnivalóit is, fejezetekre bontva. Aztán itt van a bestiárium, azaz a különféle ellenségek, szörnyek leírása, egy térkép, és némi mágia, erről majd később. Igen jól használható és hasznos, itt szimatoltam meg először, hogy nagyon komoly dolgokkal fogok én itt szembesülni... A pálya végén jön a finálé: elértek egy templomba, ahol Valdus megkaparint egy kegytárgyat (talán Azunai pajzsának egy darabját), majd hálásan lemészárolja zsoldosait. Téged Drevin ment meg, aki testével fedez. A driádok börtönében térsz magadhoz, és egy elf kérésére, ki meglát benned valamit, feltételesen szabadlábra kerülsz. Be kell bizonyítanod, hogy méltó vagy a szabadságra, és a bizalomra (no és persze a világ megmentésére, nyilván).

Innentől kezdve a magad ura vagy, és elkezdheted a birodalom és a játék felderítését. A GPG legényei és leányai igyekeztek az újdonságokkal fokozatosan megismertetni, de még így is csak kapkodtam a fejem. Olyan mértékű változásokról kell beszámolnom, hogy azt se tudom, hol kezdjem. Menjünk az alapokhoz, melyek változatlanok, a régi, jól megszokott rendszert kapjuk vissza. Van négy osztály, ezek egyik képviselőjévé fejlesztheted hősöd, mégpedig úgy, hogy az ahhoz az osztályhoz tartozó támadásokat használod a harcok során, ezzel együtt fejlődik a három alaptulajdonság is. Aki tehát karddal, fejszével, egyebekkel csépel, az közelharcos lesz, és az ereje nő, aki íjakat penget, távolsági támadó, és ügyessége fejlődik. Varázstudóból pediglen még mindig kétfajta van: természet- és csatamágus. Itt is az adott iskolához tartozó bűbájokat kell használni a szakosodáshoz, ezalatt az intelligencia erősödik. Eddig rendben. No de. Picit a Diablo2-höz hasonlóan, no meg erősebben az RPG-vonalon haladva, bevezetésre kerültek a specialitások, azaz jártasságok (skillek) és erők. Mind a négy osztályhoz tartozik egy ágasbogas fa, 10-12 jártassággal, ezek természetesen függőségi rendszerben vannak, azaz a magasabb szintűeket csak alacsonyabbak megtanulása után sajátíthatod el, és ezekhez bizonyos szintet is el kell érned. Minden fejlődéskor elköltheted egy pontot, új mókára vagy a régi fejlesztésére. Mindezt eléggé kihegyezték a fejlesztők, hiszen most még pajzsot is csak akkor vehetsz kézbe, ha magadévá teszed a közelharcosok „Barricade" okosságát. Hogy itt nagyon ne kalandozzak el, a specialistákról bővebben a mellékelt szövegdobozban olvashattok.

No tehát, ha eddig megvagyunk, felhelyezhetjük mindezek tetejébe a koronát: ha bizonyos jártasságokra szert teszel, egy „Erőhöz" (Power) jutsz. Ez nem más, mint egy speciális, nagy erejű támadás, melynek elsütése után kis idő kell, míg ismét elérhető - mondom, a Dio2 ismerői számára nem lesz ez nagy meglepetés, bár itt az újratöltődés jelentősen lassabb, így meg kell gondolni, mikor vetted

be. A játék emiatt is taktika a köbön: régen csak azt kellett eldöntened, milyen osztályba neveled hősöd, itt már az elején ezen belül is ki kell választanod a specializálódás útját, mert az az egész további játékmenetre kihat. Mondjuk eme rendszer rákfenéje az, hogy ha hajtófegyveresnek tápolom emberem, és találok egy olyan felszerelés-szettet, melyben egy pompás íj díszlik, meg vagyok lőve, de hát az élet tele van meglepetésekkel és döntéskényszerrel...

Mint régen, most is csapatalapú a játék. És az, hogy milyen specialistákból állítod össze bandádat, a taktika következő lépcsőfoka.
A csapatjáték rendszerét érte a legnagyobb átalakítás. Először is nem a jelentkezőknek fizetsz szolgálatukért - őket ingyen bérelheted fel, ha van hely csapatodban. Helyet azonban vásárolnod kell, mégpedig a kocsmák tulajaitól (a fejük feletti gyertyáról ismerhetők meg). Ez exponenciálisan nő; egy szabad hellyel indulsz, a másodikért 500, a harmadikért már 1500 aranyat kell leszurkolnod. Alapszinten csak négy kollégát állíthatsz magad mellé, veteránként még egyet, a hatodikat elit harcosként. Az elbocsátás is más: ha valakit elküldesz, ő a legközelebbi város fogadójába siet, és ott megszáll. Ha később úgy döntesz, mégis visszavennéd őt, szintén a kocsmárossal kell egyezkedned, aki megmutatja az elérhető zsoldosok listáját, ráböksz emberedre, és mehettek is tovább. Elegáns megoldás!

Változott a harctéri taktika is. Régen ugye volt egy „banda leválasztása" kapcsoló, és ennek ellentettje, amikor mindenki felzárkózott hősödhöz. Ennek most a „Wait" és „Regroup" parancs felel meg (illetve elméletileg előbbinek inkább a „Hold Ground", de ez nálam valami miatt nem akart működni). Formáció-beállítás nincs, embereid elhelyezkedését úgy tudod variálni, ha a portréik sorrendjét változtatod meg, az az előre rakod az erőst, közelharcost, hátrébb a gyengébbet, a távolsági támadót, illetve mágust. Három ember automatikusan ék alakot vesz fel, ezt viszont tudod szűkíteni és tágítani. Van őrzés (ha valamelyik emberedet kijelölve kiadod ezt a parancsot, a többiek őt védik),

lehet védekező állást választani, illetve kétféle módon támadni.
A „Rampage" hatására embereid önállóan harcolnak, ez akkor jó, ha sok kis ellenség ront rátok csapatban, így mindenki kiválaszthatja magának a legközelebbi, legjobban neki való lényt. A másik ukáz a „Mirror", ekkor mindenki hősödet utánozza, azaz oda megy, ahová ő, és azt támadja, akit ő. Ez természetesen egy nagy, erős ellenség koncentrált támadására alkalmas. A régi „Party Group" és „Weapon Config" helyett egyetlen le-

hetőségünk van, a „Save Party Equip"- ez az, amikor mondjuk mágusaidnak beállítasz egyféle - például területre ható - támadást, ezt elmented, majd egy másikkal harcolsz, és amikor szükséges, egy gombnyomásra visszahívod az elmentett beállítást. Az automatikus bűvölés (lásd mindjárt) szerepe kicsit csökkent, régebben ugye ezt arra is használhattuk, hogy minden csapattag előhúzta az íját. Ez sajnos megszűnt, mivel alternatív fegyverbeállítás sincs, azaz mindenki csak egyfajta szerszámot tarthat kézben - ezt a lehetőséget azért picit megsirattam, de nyilván a specializálódás oltárán lett feláldozva. Azt mindenképp érdemes megjegyezni, hogy a játék beállítását a billentyűkiosztás áttanulmányozásával és testre szabásával érdemes kezdeni, mert meglepő módon több olyan parancsot is találtam itt, mely egyáltalán nem volt gombhoz kötve.

A csapatban gondolkodásnak több remek hozadéka is van. Először is az életerő- és manaitalok kezelése. A kiegészítőben (továbbiakban: LoA) jelent meg az itókák egyenlő szétosztása a tagok között, itt viszont erre már nincs szükség. Ha megnyomod a H vagy az M gombot, mindenki, akinek szüksége van erre, iszik a megfelelő léből, mégpedig annyit, amennyit kell, mindezt a közös készletből, így aztán mindegy, hogy az adott italfajta kinek a pakkjában van. Aztán az erőknél is egyszerű az élet. Mint régen, most is a karakter portréja mellett látható a kézben lévő fegyver, mellette maximum négy mágia, ezek alá szintén négy erő pakolható be, akár ráhúzással, akár a megszokott jobb gombos kiválasztással. Mind ennél, mind a bűbájnál rábökéssel ki kell választanod egyet, mely a támadásnál lesz használatos. Az erő megjelenik lent

A HÁTTÉRTÖRTÉNET

A sztori a régmúltban indul. Az első részből megtudhattuk, hogy a játék helyszíne, Ehb birodalma a Könnyek Síkságának szélén fekszik. A mostani bevezetőből pedig azt, hogy honnan kapta nevét ez a föld, ugyanis egészen messze visszarepülünk az időbe. Zaramoth, az óriás, miután hatalmas kardjával lemészárolja utolsó fajtársát is, magához ragadja Aranna - a Lelkek Folyójában hömpölygő - mágikus erőit ezer évre, a csillagok felemelkednek, és az Első Korszak elkezdődik. A történet másik szereplője egy fiatal fiú, Azunai, aki gyermekkorában óvatlanul varázserőre tesz szert. Amint törzsének vezére lesz, megtudja, hogy a mágia népét is megilleti, nemcsak az ekkor már túlzottan zsarnoki Zaramothot - és szövetségesre is lel, az agallai óriásokra, akik egy hatalmas, bűverejű pajzsot kovácsolnak számára. Az összecsapásra az uralkodó és a lázadó serege - melynek sorában emberek, elfek, törpék egyaránt vannak - között egy hatalmas, névtelen csatamezőn kerül sor. Ám amint Zaramoth kardja kettéhasítja Azunai pajzsát, hatalmas katakliznia következik be, mely kitépi a katonák lelkét testükből, és a Lelkek Folyójába taszítja, így annak mágikus energiája robbanásszerűen szétárad. Ettől a naptól hívják e vidéket a Könnyek Síkságának; ekkor kezdődött a Második Korszak. És elérkezünk a jelenbe: egy Valdis nevű északi herceg álmában megjelenik Zaramoth, és irányt mutat neki. A zsarnoklelkű ifjú felkerekedik, és hosszú vándorút után elérkezik a jelenésben látott helyre, ahol főmágusa segítségével megszerzi a legendás kardot, mely testét és lelkét is átalakítja, és saját teremtményei, a vérgőzös Mordenek, valamint zsoldosserege élén végigdúlja Arannát. Úgy tűnik, senki nincs, ki megállítsa...

középen, az első karakterét az „1", a másodikét a „2" gombbal - és így tovább - sütheted el. Ha ez célzást igényel, nem kell kiválasztanod az adott figurát, elég a megjelenő célkeresztet az áldozatra vagy a területre állítanod, és a jobb egérgombot lenyomnod. Apropó, csapat: a fejlesztők a Baldur's Gate felé is elmozdultak, és ez nemcsak a csavaros, meglepő fordulatokkal, árnyékokkal teli sztorira vonatkozik, hanem arra is, hogy kis teamed tagjai egymással is beszélgetnek, néha veszekednek, ami tovább mélyíti az amúgy sem lapos játékmenetet és élményt.

Ha már pakolgatás: áttekinthetőbb és kezelhetőbb lett a varázskönyv. Külön lapon kapott helyet a karakterképernyőn, és három szekcióra oszlik. A felső négyes az, ahová nete is változott, és ismét előnyére. Az előzőekben elég zavaró volt, hogy amikor egyik embered elhalálozott, a nála lévő holmik szerteszét szóródtak, és később össze kellett ezeket szedni, újra pakolgatni, satöbbi. Most elegánsabb lett a helyzet. Az alapelv ugyanaz, tehát a legyűrt karakter csak elájul, a portréján egy vörös sáv jelzi, mennyire súlyos az állapota. Ha teljesen beirosodik, meghal (addig persze meg lehet gyógyítani, illetve, ha nem bántják, magához tér), ám most a tárgyak elhajigálása helyett

azon mágiákat kell pakolnod, melyeket használni akarsz, ezek jelennek meg a fentebb is említett helyen, embered portréja mellett. A középső szakasz az „autocasting", azaz az ide pakolt mágiát embered automatikusan elsüti, ha kell. Tipikusan jó megoldás életerő-regeneráló okosságot ide elhelyezni, persze ilyenkor figyelni kell a koma manaszintjére, nehogy a folyamatosan gyógyított közelharcosok miatt épp támadásra ne fussa. Mivel ez amúgy nem zavarja a karakter egyéb dolgát, így akár egy íjászt is fel lehet ezzel szerelni, bár ekkor számítani kell rá, hogy az ő „nem szakmai" képességei is nőnek ez miatt. Ide egyébként gyógyítás, erősítés, átok és lényidézés mágiákat lehet elhelyezni, ami nagyon finom, hiszen így egy csatamágus folyamatosan tudja gyengíteni az ellenséget, mialatt a tűzlabdákat szórja, vagy a druida egyfolytában idézheti a vérmackókat. A harmadik rész a tartaléké, ide lehet betárazni azokat, melyeket később, pl. magasabb szinten tud majd használni embered, de ide bepakolható akár a feltámasztó tekercs is.

Apropó, feltámadás. Naná, hogy az elhalálozás me-

egy elegáns sírkő jelenik meg az elhalálozás helyszínén. Ha a csapat összes tagja elhunyt, lehetőség van testben „újratermelődni" a legközelebbi településen (respawn), ekkor a közös aranykészlet 25%-a a „sírkertben" marad (persze a felszereléssel együtt). Ha visszasétálsz a síremlékedhez, mindent visszakapsz, úgy,

ahogy volt, mintha mi sem történt volna, az összes cuccod a régi helyére kerül. Ám minden településen van egy nekromanta, aki kérésedre ott helyben visszabűvöli ingóságaidat, megspórolva az esetleg kockázatos visszautat, cserébe viszont megtartja az említett pénzösszeget. (Sajnos a mentéssel sem lehet ügyeskedni - a visszatöltés bandádat ugyanígy a legközelebbi városba helyezi vissza, beleértve a hullákat is, vagyis az élő tagok mellé kerülnek a sírkövek, és a helyi nekromanta megtartja az aranyat.)

Térjünk vissza a csapatra, egész pontosan a kedvencekre, ugyanis ez a rész is komoly evolúción ment keresztül. Kezdetben volt a csacsi, „akinek" feladata a málhahordás volt, bár ha megtámadták, azért ügyesen rúgkapált. A LoA újdonsága a harcos tragg volt, amely már azért inkább támadó szerepet töltött be. A második rész viszont hatalmas mókát kínál. A körítés szerint a természetmágusok képesek megnyitni dimenziókapukat, ahol különféle lényeket engednek be, ezeket vásárolhatod meg a helyi állatkereskedőktől. A driádok városában például kapható volt egy közelharcos szamárka, egy távolsági támadó skorpiókirálynő és egy természetmágus jégelementál. Miután megveszed őket, nevet adhatsz nekik, és elkezdheted a nevelésüket. Kezdetben „bébi" állapotúak (és nagyságúak), és egy speciális támadásuk van. Tapasztalati pontot nem gyűjtenek, viszont vásárláskor szintjük beáll hősöd szintjére, innentől kezdve vele együtt erősödnek, és ezzel együtt tulajdonságaik is nőnek. A nagy móka a nevelésük: egyszerűen a feleslegesnek ítélt felszerelést kell megetetni velük! A közelharcos fegyverek erejüket, a távolságiak ügyességüket, a mágusszerszámok és bűbájok intelligenciájukat növelik. A karakterosztályokhoz tartozó ruházatok védelmüket és kis mértékben a megfelelő tulajdonságot erősítik, a létyók az életerőt vagy a manát növelik, míg a reagensek, gyűrűk, amulettek mindenhez adnak egy kis bónuszt. A fejlődést egy folyamatjelző csík mutatja (minél értékesebb a cucc, annál gyorsabb a növekedés), ha ez eléri a maximumot, a lény egyet előrelép. A felnőttkorig a bébivel együtt öt lépcsőfok vezet. Második szinten elsajátítanak egy varázslatot, középső (Juvenile) korban megtanulnak egy erőt, míg a felnőtt (Mature) szakasz jutalma egy erős aura, mely kihat az egész csapatra. Igen, ez újabb taktikai elem: eladod a fölös cuccot, hogy a boltban jobb felszerelést vegyél, vagy inkább megeteted kis kedvenceddel... Emiatt egyébként a lény teherhordó képessége sem nagyobb, mint bárkié, és a LoA hátizsákjai is eltűntek. A régi „felszerelésből aranyat" búbáj mellett van már „Town Portal" mágia is, ezt itt Summon Teleporternek hívják, amivel pikk-pakk eljuthatsz a legközelebbi városba. Nem beszélve a „rendes" teleportkapukról - és tegyünk pontot az i-re: a városokban megjelentek a jó öreg „személyes ládák" is, melybe bepakolhatod a később felhasználható felszerelést is, így igazán megoldódnak a készletgondok. Ki vagyunk szolgálva rendesen...

Ha már felszerelés: a LOA óta megszokott szettek (több részből álló ritka holmi, mely együtt különféle bónuszokhoz juttat) mellett megjelentek a fejleszthető cuccok, és ezzel együtt ezek minősítési rendszere is: minimum jó (good) osztályú portékát lehet a helyi szakembernél (Enchanter) megbű-

A SPECIALISTÁK

Közelharcosként az egykezes fegyver+pajzs, a kétkezes készség, és a „dual wielding", azaz a mindkét mancsban egy-egy szerszám vonal közül kell választanunk, ezekhez különféle támadási- és védekezési bónuszok társulnak. A távolságiaknál a nagy újdonság a dobófegyverek használata (ráadásul itt nem készletek vannak, mint a Dio2 esetében, azaz az adott fegyver „újratermelődik" a kezedben elhajítás után), így ezt, vagy az íjazást erősítheted, és itt is vannak általános jártasságok. A csatamágusok széles palettáról választhatnak: tűz vagy villám, nekromágia, lények idézése, ellenség megátkozása. A természet varázslói (druida, sámán megoldások) jéggel, állatokkal vagy a környező flóra életre keltésével támadhatnak, illetve a gyógyításban és a csapat erősítésében jeleskedhetnek.

völtetni. Ehhez gyűjteni vagy vásárolni kell reagenseket, melyek különféle állati vagy növényi melléktermékek (toll, karom, levél, balzsam, stb.), ezek különféle méretűek, és mind más-más bónuszt ad. A szakinál el kell helyezni a megfelelő tárgyat, ezután kapunk egy négyzetrácsot, melybe be kell pakolni a bűverejű cuccokat; ennek mérete: Good - 2x2, Great - 3x2, Exceptional - 3x3, Legendary - 4x4. Ez tehát azt jelenti, hogy pl. egy jó kardot 4 db egy egységnyi, vagy 1 kétegységnyi és két egyegységnyi reagenssel tudunk felturbózni (hm, hasonlít ez picit a Horadric Cube-hoz...).

Tovább az újdonságok mezsgyéjén, jöjjenek a különféle építmények és „jóság-helyek", ugyanis ilyenek is vannak. Maradtak a teleportok, erről már szóltam. Vannak ún. „Incantation Shrine" nevű, kör alakú objektumok, ezek használatához először meg kell tanulni különféle igéket (ezeket NPC-któl, illetve a vándorlás során talált tekercsekből tanulhatod meg). Majd a körbe beállva, és ezeket elmormolva (akár - az egyébként latin nyelvű - mondatokat begépelve, akár a naplódat felütve a „Lore" fejezetnél a megfelelő ige melletti gombra bökve) csapatod különféle bónuszhoz jut kis időre (erősebb támadás, pontosabb lövés az íjjal, folyamatos manafeltöltődés és hasonlók). Aztán vannak a szentélyek (Sanctuary). Ezek ajtaját csak megfelelő szintű és osztályú karakter nyithatja ki, például egy 3-as szintű íjász, vagy egy 6-os csatamágus, ezekben egy láda, melyben az adott figurához illő tárgy található, néha igen ritka és értékes holmi. Újabb okosság a War Pedestal: ha ezt a totemszerű objektumot egy karaktereddel megtámadod, annak speciális támadása azonnal regenerálódik. Végül jópofa dolog a mágikus bozót, ezeken életerő- vagy manaital terem (üveges kiszerelésben!), de csak akkor szüretelhető le, ha van a csapatban ehhez értő szaki (előbbihez ranger kell, plusz „Survival" jártasság, utóbbihoz természetmágus és „Natural Bond"). A betakarítás után kis idő kell, hogy újratermelődjön a bokor, de ez például jó hely egy házi kedvenc tápolására...

Gondolom, a fentiekből is látható, hogy bőven lesz dolgod a játékban. A fő- és mellékküldetések eléggé le fognak kötni, ráadásul vannak apró mellékszálak is, melyeket például egy beszélgetés folyamán, a megfelelő válaszra bökve tudsz abszolválni - bizony, immár dialógusfa is van, különféle stílusú ágakkal, melyeket az NPC-k annak megfelelően reagálnak le. Mindehhez hozzájön, hogy az akció immár sokkal pergőbb, szorosabb, nagyon ki kell használni csapatod potenciálját, egyedül nem sokra mész. Az ellenségek intelligenciája elég jó, ráadásul náluk is megjelentek különféle okosságok; ha feléjük viszed a kurzort, a megjelenő ablakból minden kiderül. Vannak közöttük is különféle szintűek, ezt egyrészt az ablak keretének díszítettsége jelzi, másrészt nevük különféle színekben jelenik meg, ha erősebbek, gyengébbek, vagy egyenrangúak hősödnél - gyengék lenyomásáért kevesebb TP jár. Aztán vannak vörös ködűek, akiknek agya bizonyos dologra -

túlélés titka az ellenfelek felmérése, és a megfelelő offenzív és defenzív megoldás kiválasztása. Ha egy lény fizikai támadással szemben védtelenebb, engedd rá a közelharcosokat, mialatt egy csatamágus hátulról egy átokkal felpuhítja a védelmét, vagy egy druidád harcosaidat erősíti. Így pikk-pakk túléphetsz a rettentő szörnyön (és vigyázat: ha például egy lény tűzzel szembeni ellenállósága 100% felett van, egy tűzlabda-támadás nem sebzi, hanem gyógyítja őt!). Nagyon finom dolog ez, ami jóval túllép a „click 'n' go" keretein, mégis egyszerre jár az akcióorientáltak és a taktikát, stratégiát szeretők kedvében. A pályák felépítése, a fent említett objektumok és az ellenségek elhelyezése nagyon jól kitalált. az ígéretek

például, ha egy karaktered italt fogyaszt, vagy íjjal támadja őt - elrul, ekkor az adott figurának nekiesik; ezt ki lehet használni, hogy egy gyengébb csapattagról egy erősebb felé tereld ezt a komát, biztos végzetébe. Plusz azt is megtudhatod ezen ablakból, mire immúnis vagy mivel sebezhető az illető, ami újabb taktikai lehetőség. Mivel továbbra is működik a szünet, és az ez alatt kiadható parancssorozat, a szerint az adott szakasznak veterán és elit fokozaton nekiesők is megfelelően skálázott kihívással találják majd szembe magukat, bár én ezt kipróbálni nem tudtam, de a látottak alapján el tudom hinni (alapszinten a végigjátszási időt 40-60 óra közöttire taksálják a „szülők").

Sajnos a multiba sem kóstolhattam bele, bár ez is betyár jó mókát ígér: minden emberi csapattagnak lehet egy kisebb serege, azaz két vagy három barátod mellett 6-8 gépi „beosztott" is tevékenykedhet a teamben, és ha ez a „paki" jól van összerakva, bizony parázs kis meccsekre van kilátás - a játék egyébként a résztvevők száma alapján, ahhoz mérten dinamikusan optimalizálja a pályákat.

Ha még valamiről szólnom kell, az a grafika. A régi DS-kedvelőknek első blikkre nagy meglepetést nem fog okozni, a megszokott, kellemes látvány fogad, aztán persze a fények, árnyékok, és főleg a speciális hatások megmutatják, hogy bizony ez már egy DX9-es csoda. Mivel én épp egy rendszercsere közepén kaptam meg a demót, elmondhatom, hogy egy öregebb vason (2000+ AMD XP, GF5600) is simán fut a játék 1024-ben, egy mai átlagdarabon (2800+ Barton, 6600 GT) pedig elég büntetős nagyobb felbontásban is (persze aki sokszereplős multiban gondolkodik, érdemesebb utóbbi konfig felé hajlania). Ami még mindig nagyon sokat dob a játékon, az az, hogy az egész birodalom látszólag a memóriában van, azaz mindenféle töltés, átmenet nélkül sétálhatsz az egyes szakaszokon, vagy mehetsz le a föld alá, és ki a felszínre, az új etapot csak a képernyőn megjelenő neve jelzi. Nagyon egyben és rendben van a dolog.

Összességében csak azt tanácsolhatom, hogy mindenki, aki kedveli ezt a stílust, jegyezze fel (és elő) ezt a címet. Mivel a Diablo2-t odavissza kívülről fújjuk, igazán jól esik végre valami friss, még ha sokban hasonlít is a nagy öregre - de hát ez csak előnyére válik. A GPG mesterei igazán beleadtak anyaiapait a portékába; remek, epikus történet, a klikkfesztivált okos taktikára cserélő sodró játékmenet, egy ígéretes többjátékos üzemmóddal megfejelve. Jó kis ősz elé nézünk...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

CHROME SPECFORCE

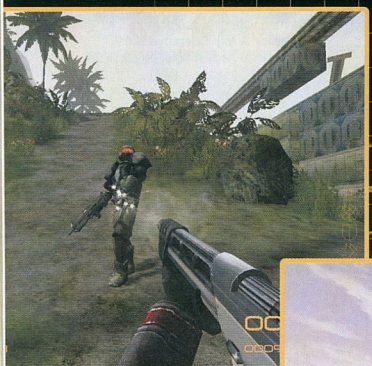
Tegye csak fel szépen a kezét az, aki játszott anno a Chrome című játékkal? Most vagy túl sok kezet látok, és meglepődök, vagy pedig túl keveset, de ezen szintúgy meglepődök. Az első verzió azért furcsa, mert annyira nem volt jó játék, a második viszont érdekes, mivel annyira rossz sem volt, hogy mindenki elkerülje messziről. Valahol ügyesen lavírozott a határmezsgyén úgy, hogy se gagyinak, de kiemelkedőnek nem lehetett nevezni. Van erre egy szó, amit már a bekezdés eleje óta keresek, de valahogy nem sikerül megtalálnom. Nézzük csak, mi az, ami se ilyen, se olyan, se nem amolyan, de kicsit mégis mindegyik? Megvan! A keresett szó a középszerű. Volt benne hideg is, meleg is, így a játék befejeztével senki sem volt elégedetlen, ugyanakkor senki sem emlékszik rá maradandó élményként.

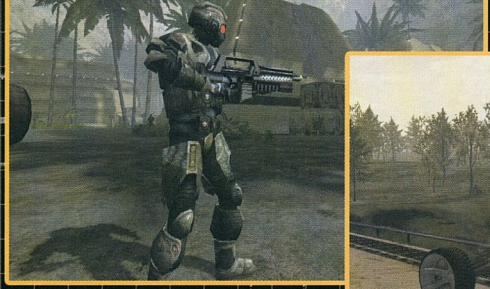
Vannak ilyen játékok, amik belecsúsznak ebbe a kis csapdába. Nem akarok példákat felhozni, ujjal mutogatni, de sajnos a közelmúltban megjelent Pariah-ra is illik a Chrome sablonja. Mit is nyújtott nekünk a lengyel programozócsapat 2003 végén megjelent játéka? (Természetesen azon kívül, hogy a honosított verzióban személyesen Gaxsta „Döglégy" Zoltán úr kölcsönadta ékes hangját a főszereplőnek.)

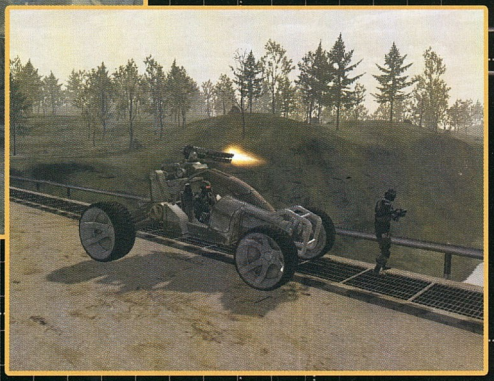
Az alaptörténet szerint a 22. században vagyunk egy mélyűrbeli kolóniáron Logan néven zsoldoskodunk, környezetünkben, pedig mindenki a misztikus, mágikus, fenomenális, majdnem szuperkozmikus Chrome nevezetű anyagot kutatja, és bányássza. A játéknak címet adó bűvös matériáról azonban semmit sem tudtunk meg két éve, de ettől nem éreztük magunkat szegényebbnek. Hiszen valljuk be: ezt leszámítva a Chrome-nak kimondottan jó kis története volt. Néha nehéz volt végigszenvedni magunkat rajta, bugok, és egyéb finomságok végett, de határozottan jól sikerült a sztori. Társa becsapja Logant, és elindul a csavaros, bosszúval fűszerezett, forgatókönyv szerint eltervezett eseménysorozat.

Nagyon jó volt, hogy a karakterek igazi emberek voltak. Nem volt sehol egy szuperhős, semmi Hamburgeren és kólán felcseperedett torz agyszülemény, hanem tipikus, európai stílusú átlagemberek. Noha a jövőben játszódik a sztori, mégis úgy érezhetjük, hogy bizony valós történések, valós sodrásába keveredtünk, húsvér emberek társaságában. A hitelességi faktor tehát nagyon magas... Lehetett volna. Már nem tudom, hogy hol olvastam, de megmarad bennem örökre ez a játékokra vonatkozó aranyköpés: „Minél realisztikusabb egy játék, annál jobban szembetűnnek a benne felhasznált irreális, légből kapott elemek garmadája." Itt most a merev környezetre, a nem mindig adekvát hangokra, és ehhez hasonló dolgokra kell gondolni.

Lássuk csak... Volt még egy multiplayer mód is a Chrome-ban! A legjobb szó erre az, hogy „érdekes". Az európai és amerikai változatok különböző verziószámokkal lettek ellátva, így a lengyel kóderek sikeresen elérték azt, hogy a két kontinens legjobb krómozói ne mérhessék össze online a tudásukat. A kevés szerver volt a következő probléma. Amennyiben sikerült bejutni valahova, előjött az újabb gubanc: rossz volt a hálózati kód, a pingek az egekbe szöktek. Találtunk szervert, bejutottunk valahova, jó a pingünk, ekkor azonban feltűnhetett, hogy







ezer és egy jobb Multiplayer FPS létezett akkoriban, amit sokkal érdemesebb volt kipróbálni.

Ez egy Chrome: SpecForce előzetes, mit beszél ez össze-vissza a két éves „első részről" ?! - gondolhatjátok. Azonnal kimosom magam a vádak alól. A cikk megírásának pillanatában a játék már téges-régen az európai németajkú fégiók poldain trónol, és már a tengerentúli változat is szépen fényló aranylemezre került (arról nem tudok, hogy van-e már kiadó). Így azt gondolom, hogy a verzió, amit kipróbáltam hűen tükrözi azt, hogy milyen „lesz" a teles játék, mivel változtatni már lehetetlenség rajta.
Van ez a friss SpecForce tesztverzió, ami - hogy is fogalmazzam meg - tökéletesen ugyanolyan, mint a Chrome. Azért írtam le a fenti hosszú bekezdéseket, mert azok hatalmas része igaz lesz a SpecForce-ra is. Elképesztő a hasonlóság a két program között, szinte már-már ijesztő. Mikor felbukkan egy népszerű játék, majd azután sok-sok olyan stuff készül, akkor beszélünk klónokról. Nos, ebben az esetben a saját genetikai állományát menti át az egyed az utódjába, mindennemű fejlődés nélkül. Kérdem én, minek a génsebészet, ha csak másolni tudunk vele?

Jó, persze ennyire cinikus én sem vagyok, mindössze kicsit meg vagyok lepődve magán a tényen, hogy másfél évnyi megfeszített munka után „csak" ennyit voltak képesek kipréselni magukból a lengyel srácok. Lehet, hogy túl sokszor néztek a vodkás pohár fenekére a fejlesztés ideje alatt, vagy talán csatlakozásuk EUforiájában voltak képtelenek koncentrálni, de ez így nem sok.
Grafikailag átesett egy kisebb átalakításon a játék motorja, a kóderek szavaival élve „modernizálták a Chrome engine-t", ám a szemeim csak azt mondják nekem, hogy ezt nevezik normális körökben finomhangolásnak. Semmi gyökeres változás, semmi eget rengető újdonság, a jól megszokott, s bevált látványvilág. Majd elfelejtettem. Valami azért mégis változott: most már a minimum VGA kártyaigény felkúszott a GeForce 3-és Radeon 9200 magasságába, tehát erősen javallott egy hardveres T&L-t támogató, Shaderekkel teletömött videokártya. Ezek nem elérhetetlenek manapság, úgyhogy ezt abszolút felfoghatjuk pozitivumként is!

Amíg egy szögből nézzük a földön ékeskedő virágokat, addig semmi bajunk nem lesz, de ahogy elkezdünk körbejárni, észrevesszük, hogy a virágocska is fordul velünk, így mindig ugyanazt az oldalát látjuk. Ebben a galaxisban biztos ilyen a napraforgó...

A szabadban szaladgálni meglepően kellemes érzés, néha-néha felbukkan egy ellenség, akit jobb létre szenderítünk, a partnerünk figyelmeztet a veszélyekre, használhatunk taktikákat, tehát nagyjából rendben van ez a része a dolognak. Ám, mikor betérünk egy-egy épület belsejébe, kezdődik a baj. A megjelenítés, és a berendezés nélkülözi a fantázia legkisebb szikráját is, az egész túl puritán, karaktertelen. Ez lenne a kisebbik baj, ugyanis az ellenségek a régi vadnyugaton nevelkedhettek, mivel minden golyójuk célba - belénk - talál. Nem tudom, hogy csinálják, mindenesetre érdekes.

Amennyi időt eltöltöttem a SpecForce-szal, bőven elég volt arra, hogy levonjam a megfelelő tanulságokat. Először is: Semmi köze a Chrome-hoz, csak a világ és a játékok motorja azonos. Ez itt egy teljesen új sztori, friss szereplógárdával, ropogós fegyverarzenállal. Másodszor: Amiben egyezik az elődjével, az a tökéletesen ugyanolyan játékmenet, a 70%-ban megegyező látványvilág, néhány apróbb változással. Utódnak mindenképpen kevésske lesz, viszont előd nem lehet, mert annál picivel több. Mi a SpecForce? Chrome, de mégsem, de mégis.

Dante
dante@pc.games.hu

ÖRIHARI

Tisztázatlan körülmények között szakított a Techland a Chrome északamerikai kiadójával, a Strategy Firsttel. Mindez már elég régen történt, ám az eseményeket megvizsgálva kicsit borús eget festhetünk az nyári égboltra. Mindez 2004-ben történt, és már a hír felröppentekor a Techland azonnal elkezdte bizonygatni, hogy már tárgyalásokat folytat új kiadókkal, akik pátyolgatják az amerikai kontinensen a játékaikat. Eltelt egy év, de semmi nem történt.
A SpecForce akármikor kijöhetne mindenhol, ha találna egy kiadót. Ez nyilvánvaló. A helyzet pikantériáját az adja, hogy nem 100%, hogy ez be is következik majd. A lengyel srácok előző játéka, az elfeledett, vagy nem is ismert X-pand Rally sem jelent meg világszerte kiadóhiány miatt! Reménykedjünk, hogy minél hamarabb rendeződik a helyzet a SpecForce körül. Amennyiben mégsem lesz változás, Ausztriába elég gyakran indulnak vonatok.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,3Ghz CPU, 256 MB RAM, DirectX 8.0-ás, 64megás videokártya, 700 MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Következő kérdés?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Viszonylag szép grafika
- + Hatalmas térképek
- − Súlytalan játékmenet

BETATESZT
84%

AGE OF EMPIRES III

EXKLUZÍV

INFO ENSEMBLE STUDIO | MICROSOFT | WWW.AGEOFEMPIRES3.COM | 2005. NOVEMBER 1.

Vitorlások árbocainak körvonalai tűnnek elő a tenger felett úszó ködből. Az árbocokosárból egy matróz emeli fel karját, a távolba mutat, a távcsőben egy sziget zöld foltja jelenik meg. A hajó lehorgonyoz a lagúna bejáratánál. A katonák leengedik a csónakokat, majd beszállnak. Egyre gyorsabban siklanak a part irányába, a kapitány állva kémleli a tájat. Már csak méterek vannak hátra, 10... 6... 3... 2... 1... a csónak elér a parthoz, kikötnek. Elsőnek a tiszt lép a szárazföldre, majd a legények kitolják a ladikokat a fövenyre, nehogy elsodródjanak. A katonák felsorakoznak a kapitány mögött. Előhozzák a nemzeti zászlót, a katona lendületet vesz, majd a rudat leszúrja a homokba. A szél kiteríti, majd lengetni kezdi a zászlót. Ez a terület az angol királynő tulajdona! - kiált föl a kapitány, üdvrivalgás rá a válasz ..."

Destined to Conquer

Emlékszem még, amikor először megláttam a hatalmas bunkóval szaladgáló kék ruhás kis embereket az Age of Empires-ben... A kiválasztott téma, a kidolgozottság nagyon jó volt és az egész játék remekül sikerült, sikeres is lett. Teltek a napok, hónapok megjelent a második rész Age of Kings alcímmel, melyre ismét büszkék lehettek a fejlesztők, mivel nagyon jó munkát végeztek, ismét egy sikeres, és ami fontosabb, hangulatos és szórakoztató játék született meg. Ezek után hónapok elteltével megjelent a sorozat „fekete báránya" az Age of Mythology, mely visszalépett pár évszázadot a második részhez képest és a mitológiák világát tárta föl a nagyérdeműnek, immár 3D-ben. (A kiegészítőket nem részleteztem, mivel azok csak enyhítenek az újdonság utáni vágyon, de csak időleges megoldásoknak számítanak - úgy általában is.) Meglepő módon újabb hónapok teltek el, és íme, megcsodálhatjuk, ha csak képekben és videókban, a sorozat harmadik részét. Itt az ideje tehát egy preview-nak! Azért, hogy ez teljesülhessen, felvettük a kapcsolatot az Age of Empires 3 vezető designerével, Greg Streettel. Az általa adott válaszokból készült ez az előzetes.

The New World

A játék már körülbelül 3 éve készül, a csapat kezdetben kb. 4-5 emberből állt, akik megkezdték a játék tervezését. Mihelyst megvoltak a játék alapjai, földuzasztották a csapatot és most olyan hetvenen dolgoznak azon, hogy mi minél jobb játékot kapjunk kézhez a megjelenés napján. Apropó, megjelenés! Ahogy az lenni szokott, a fontosabb részek a munka utolsó hányadában szoktak napvilágot látni.

A játék alapmotorját a Mythology-ból emelték és dolgozták át. A fejlesztők a kezdetekkor azt a célt tűzték ki, hogy lehetőleg tudják reprodukálni azt a fajta részletességet, amit az Age of Kings-ben láthattunk. Aztán jött a felismerés az Ensemble Studios-nál: a szent küldetés, az emberiség sorsa a mi kezünkben van (Úristen, már megint egy ZS kategóriás film szlogenjét olvasom - döbben meg az olvasó e pillanatban), el kell készítenünk az eddigi idők legjobban kinéző RTS-ét! A szerény véleményem szerint ez sikerült is, tessék szépen megnézni a képeket! Saját tapasztalatom ugye nincs, de állítólag úgy fogod érezni, mintha te is részt vettél volna az új világ körüli hercehurcában. Akit a pontosabb technikai információhalmaz érdekel, az keresse a boxot.

Már elég sok helyen lehetett hallani, olvasni, hogy az Age of Empires sorozat legújabb tagjába már fizikai motort is építettek, amit eddig még

Akkor ebben a horgászparadicsomban kiirtunk pár száz őslakost.

Gyünnek a népek a kúltúrfesztiválra!

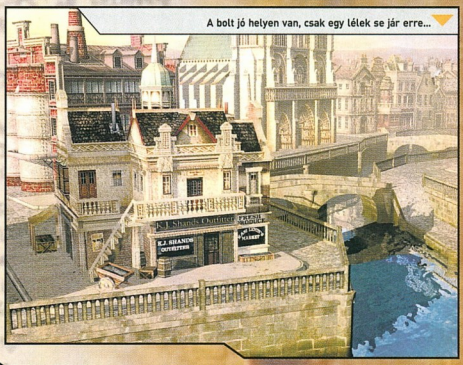
RTS-fejlesztők nem követtek el (de ez nem igaz - pl.: LOTR; BFME). A készítők a sokak által használt Havok fizikai motort módosították olyan szintre, hogy egy stratégiai játékban is legyen értelme használni. Az AoE3-ban jelenlévő összes dolognak van fizikai tulajdonsága kezdve azzal, ahogy a tüzérség ágyúgolyói orrba nyomják az ellen gyalogosait, folytatva a házak és hajók szétrombolásán át egészen a békés fakivágásig (a fizika törvényeinek megfelelően fog eldőlni). A grafika és a fizika ellenére Greg elmondta, hogy igazából a hatalmas csatákra fókuszálták erőiket, de azért nem négyszámjegyű sereglétszámra kell gondolni (á la Total War), mivel meg akarják tartani a nagyfokú részletességet is. (Halkan jegyzem meg, hogy szvsz nem is lenne olyan gép, amelyen elfutna.) A pár száz fős hadsereg állítólag nem lesz szokatlan jelenség, persze kezdetben kisebb létszámú sereged lesz, viszont a többfajta utánpótlásszerzésnek (erre később kitérek) köszönhetően hamar hatalmasra lehet növelni a létszámot.

A készítők a Mythology egyjátékos kampányában használt „történetmesélős" technikát fogják alkalmazni a harmadik részben is, mivel a játékosoktól elég sok pozitív visszajelzést kaptak ebben a témakörben. Tehát számíthatunk a „menj-ide-vedd-elgyere-vissza" és az „ölj-meg-mindenkit-ezen-a-pályán" sablonos küldetéseken kívül még egyéb változatosabbnál-változatosabb és érdekesebbnél-érdekesebb küldetésekre is. A Greg által említett példát írom ide, miszerint volt ugye a Hétéves Háború (a franciák és az angolok között zajlott Észak-Amerikában, indián szövetségesekkel mindkét oldalon, a 18. században). Alapjában véve ez a kampányrész kimerülne a franciák a britek elleni mérkőzésben, de mivel saját és történelemhű karaktereket is raknak a játékba, akik részt vesznek majd a csatákban, ezért nem lesz egyhangú és unalmas a játék. Ámen.

The Victorious will control

„... A két ellenfél feláll egymással szemben a síkságon. Mindketten rendezik soraikat, a katonák elfoglalják a nekik kirendelt helyeiket, és lélegzetvisszafojtva várják a további parancsokat. Mindenki tettre kész, senkiben nincs félelem, bíznak vezetőik tudásában és felkészültek akár a halálra is a haza dicsőségéért. És akkor - eldördülnek az ágyúk..."

Mivel ez egy játék és nem a kőbe vésett, nagybetűs történelem, ezért lehet valamennyire befolyásolni a dolgok menetét: lehet például máshol kolonizálni, mint azt a történelemben tették az ősök, lehetőség van diplomácia útján az amerikai őslakosokkal felvenni a kapcsolatot, lehetnek szövetségesek vagy épp ellenségek, bár állítólag a harcosaik nagyon erősek és



A bolt jó helyen van, csak egy lélek se jár erre...

Egysávos erdei úton melyik szekérnek van elsőbbsége?

Nekem csak derékig ér a víz ... lovon ülve ...

tesen erősebb harcos és a kolóniádat fogja vezetni. Mivel a fejlesztők által kitalált karakterről van szó, ezért a legtöbb esetben véletlenszerűen generált nevekkel találkozhatunk, de azért számíthatunk majd közismertebb személyekre is, mint például Kolumbusz Kristóf, George Washington vagy Simon Bolivar (aki nem tudná, ő egy híres dél-amerikai szabadságharcos-generális). Másik nagy újítása lesz az új Age of Empires résznek az úgynevezett Home City (nem szó szerinti fordításban talán anyaország jelentést adnám neki - tudom, hogy van motherland is, de ennek több értelme van itt, mint az „otthoni városnak"). Szóval ezen opció segítségével kaphatjuk meg a már korábban említett utánpótlást. Bizonyos időközönként (2-4 perc) küldik, fajtáját mi választhatjuk ki, hogy ez nyersanyag, jómunkásember, katona vagy éppen valamilyen bónusz (fejlettebb gazdaság, tapasztaltabb egységek) legyen. Ha ez nem lenne elég, az Ensemble Studios srácai megfejelték ezt még azzal, hogy a Home City szintet tud lépni, akár csak egy RPG-s figura. A szintlépéshez győzelemre van szükség, de minél magasabb szintűek az otthoniak, annál több fajta és annál erősebb egységeket tudnak küldeni neked a csatatérre, amiből egyenesen következik az újabb győzelem lehetősége, és így tovább. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a helyzet, te választhatod ki a fejlődés irányát, hogy a legjobban illeszkedjen a stílusodhoz. A legjobb az egészben, hogy ez nem csak a single részben lesz benne, hanem a többjátékos mókára is beígérték.

Az RTS játékokban is fontos és fogós pont az AI leprogramozása. Korábban úgy „oldották meg" ezt a problémát, hogy enyhe csalásokat építettek a kódsorokba (a gép több egységgel kezd, gyorsabban építkezik, stb.). Greg szerint is kihívás olyan gépi ellenfelet létrehozni, aki ellen jó játszani, ugyanakkor nem csal, egybefoglalva megpróbálják minél többrétűbb „személyiséggel" felruházni a gépet. Ismét az ő példáját írom le ide: hogyha például az oroszok ellen harcolsz, akkor nem csak simán egy nemzet, hanem egyenesen Rettegett Ivánnal nézel farkasszemet, aki saját hangján fog gúny úzni belőled vagy éppen jajveszékelve menekül. Iván persze más stratégiát fog követni, mint például egy angol tiszt. Az AI végül is a multis pályákon nem fog csalni, ugyanolyan esélyekkel indul, mint a játékos. A kampányban viszont mivel érdekes szituációk elébe fognak állítani minket, ezért lehet, hogy lesz olyan eset, amikor a gép jóval erősebb, mint te. (Egy tábormegvédős küldetés jut most hirtelen eszembe, de gondolom a designerek biztos jóval érdekesebb dolgokat is kitaláltak nekünk.)

vicesen néznek ki akció közben. Én maradnék a békés kereskedelem mellett, egyelőre...

Visszatérve a hősökre, minden játékos kap egy Felfedezőt minden pályán, aki természe-

In the next Great Age

„... Egy sas vitorlázik moccanatlan szárnyakkal, szemével a fűtengert fürkészi. A távolban hegyek hófödte csúcsai magasodnak egészen a felhőkig, előttük zöld dombok hullámzanak. Közöttük, egy lapos területen indiánsátrak. Paták dübörgése hallatszik, a tipik lakói felkapják a fejüket, a hang egyre erősödik, mignem egy bölénycsorda tűnik fel a dombok közt. Az állatsereg nyíllövésnyire vágtat el ..."

A zenei részről és hanghatásokról is kérdeztem a rendelkezésünkre álló lead designert, aki örömmel kezdett mesélni a részletekről. Elsőnek le is szögezte, hogy a zenét teljes egészében szimfonikus zenekarral vették fel, nincs benne semmilyen digitális rész. Manapság egyre több játékban hallható, hogy a zene dinamikusan változik, reagál az eseményekre. Ebből a jóból az AoE3 sem maradhatott ki. Kezdetekkor lágy, andalító muzsikaszó szűrődik ki a zajládából, de mihelyst csata van kibontakozóban, máris a pergődoboké a terep. A hivata-

FELVONULÓ NEMZETEK

- A **spanyolok** erős hadsereggel rendelkeznek mind gyalogság, mind lovasság részéről. A kezdeti hajózási fejlettségük biztosítja a gyorsabb utánpótlást az anyaországból, így lehetőségük van korai támadásokat kivitelezni vagy későbbi erős gazdaságot felállítani. A spanyolok Home City-jében katonákat, épületeket és tengerészeti egységeket lehet fejleszteni.
- A gyorsan rendelkezésre álló telepesek folytán az **angoloknak** van az egyik legerősebb gazdaságuk a játékban. A lehetőség, hogy két kulcsfontosságú egységet is fejleszthetnek (Musketeer és Hussar), félelmetessé teszi az angolok seregét a játék végére. Az angol Home City-ben a hangsúly a technika és a tengerészet fejlesztésén van.
- Habár a **franciák** gazdasága lassan indul be, a Coureur egység (egy paraszt nagy harci tudással) miatt nehéz megtámadni őket a kezdeti stádiumban. A franciáknak van még a legerősebb lovas egysége a játékban, a Cuirassier. Ja, és könnyebben lépnek szövetségre az amerikai őslakosokkal.
- A **portugálok** két Town Centerrel kezdenek, ezért gyorsan tudják kikézpezni a telepeseket, uralni a területeket vagy támogatni a szövetségeseiket. A Spyglass képességgel könnyen tudnak kémkedni az ellenségnél. Ezen felül a portugálok erős tengeri haddal, könnyű gyalogosokkal és a legjobb dragonyosokkal (díszes, tarajos sisakú lovas katona) rendelkeznek a játékban.
- Bár a **hollandok** telepesei drágák, és számuk korlátozva van, a civilizációjuk fel van készülve erre a fajta gazdasági hátrányra (képesek bankokat építeni, amely automatikusan termeli a pénzt). A holland Home City-ben a hangsúly a védelmen és a gazdaságon van.
- A **németek** kevesebb telepessel rendelkeznek, ezért a gazdaságuk is lassabb. Szerencsére mind a Settler Wagon és az Uhlan lovas is ingyen jelenik meg a Town Centerből. Ezenfelül a németeknek meg van az a képességük, hogy (jóval a többi civilizáció előtt) zsoldosokat küldjenek a Home City-ből.
- Extra nyersanyagokkal, de kevesebb telepessel kezdik meg a játékot az **oroszok**, ezáltal lehetőség van fókuszálni gyors rajtaütésekre, portyázásra vagy a gazdaságukra. Az orosz gyalogos egyénileg gyenge, de gyorsabban és tömegesen lehet kiképezni, ezáltal az ellenséget egyszerűen el lehet tiporni a nagy létszámú seregget.
- A **törököknél** a telepes automatikusan jelenik meg a Town Centerből. Mecset (Mosque) építésével, fejlesztésével a telepesek kiképzését lehet állandósítani. Mivel a törökök Európa és Ázsia határán élnek, ezért sokkal több egyedi egységük van, mint a többieknek.
- Az európai civilizációk új technológiákat tanulhatnak, és új egységeket kaphatnak meg, ha szövetségre lépnek az **amerikai őslakosokkal**. Egy brit játékos, aki szövetségben áll az irokézekkel, lényegében két civilizációval játszik.

TECHNIKAI LISTA A FEJLESZTŐKTŐL

Bump és specular mapping: A víz úgy csillog, mint az igazi. A fém úgy fénylik, mint a fém. Ezek a fejlett technológiák biztosítanak nagyobb részletességű renderelést, „melyet RTS-ekben eddig még nem láthattunk".
Világítás és árnyékok: A Nap mindig süt az Age of Empires-ben, így fontos, hogy a világítás és árnyékok megfelelően változatosak és jól kidolgozottak legyenek. Az egységek és az épületek árnyékot vetnek (egymásra is) a Nap pozíciójának megfelelően. A High Dynamic Range renderelés pedig lehető teszi, hogy a tükröződő felületek csillogása élethűen jelenjen meg.
Víz: Úgy gondoltuk, hogy a pompás és realisztikus víz ábrázolása fontos rész a játékban, ezért felvettünk a megalkotására egy programozót teljes munkaidőre. Nagyon részletes lesz a víz, például habzani fog partközelben, realisztikus színei lesznek a folyóknak, tengereknek, a tükröződés változni fog a rálátás szögének, a napsugarak szögének és a víz mozgásának a függvényében. Az egész egyben lélegzetelállító lesz.
Kősziklák és folyómedrek: Ahelyett, hogy csak kifeszítettünk volna egy textúrát, egy rendszert hoztunk létre, amely hozzákapcsolja a geometriát a felszíni textúrához, így téve realisztikusabbá a kiálló vagy éppen vízben elmerülő sziklákat. Ez az effekt a random pályákon is használható.

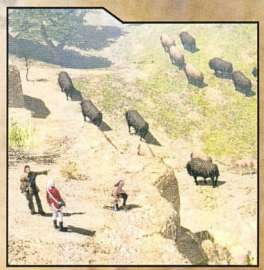
los honlapról is lehet tölteni pár bemutató jellegű zenét, amelyek hozzák a régi részek óta elvárt szintet, sőt nagyon is jól sikerültek, az ember már legszívesebben a játék közben hallgatná őket. A hangok teljesen térhatásúak lesznek. Hallani fogjuk, ha a távolban eldördülnek az ágyúk, vagy ha a közelben éppen összedől egy ágyútalálatot kapott ház.
A játék többjátékos része sokkal inkább fog hasonlítani a második részre, mint az Age of Mythology-ra. Lehetőség lesz például Nomád módban kezdeni (nincs városközpont), későbbi korral indítani vagy lenyomni egy Deathmatch-et. Megmarad az AOM rendszere, de sokkal több játékfajta lesz beépítve, ami az Age of Kings-re volt jellemző. Körülbelül 18 különböző pályán lehet majd csatákat vívni. Nagy sajnálatomra történelmi pályákat (ez volt személyes kedvencem a Conquerors-ból), azonban nem kreáltak a fejlesztők, de Greg megemlítette, hogyha számottevő igény fog eljutni hozzájuk, akkor valamilyen formában fognak kiadni ilyeneket. Nem akarok mindenkit felszólítani, hogy küldjön e-mailt nekik. A döntés a tiéd, de ha nem teszed, akkor… talán majd a modderek közül valaki meg fogja tenni. Végül is a játék után majd ki fogják adni a fejlesztői eszközöket, de senki se várjon hiperszuper, csili-vili dolgokat. Sajnos nem is lehet majd készíteni ezekkel teljes átalakításokat. (Valami dinoszauruszokkal való harc vagy egy kis ufós úrcsata pedig milyen vicces lett volna.) Azért én bízom a vállalkozó kedvűekben, akik talán át tudják lépni ezt az akadályt is és elözönlik a netet majd a jobbnál-jobb modok. Addig is marad nekünk a hatalmas kampányok és random mapok készítésének lehetősége. Több mint a semmi, annyi szent.

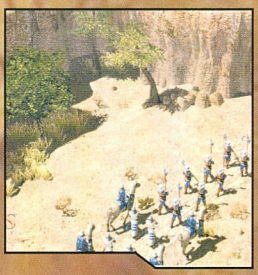
Epilogue

„… A piros zubbonyos katona tekintetét körbehordozza a tájon. Szemei előtt lepereghetnek az elmúlt órák történései. A készülődő bajtársai, a várakozás, feltűnnek az ellenség lobogói, az első lövések, a lajveszékelés, a csatazaj, a vér. A baka szétnéz maga körül. Mindenfelé hullák és irdatlan mennyiségű vér, megszámolhatatlan kard, puska fekszik a földön szerteszét. A túlélő lehajol a fűben heverő kardjáért, majd a hüvelyébe csúsztatja a véres pengét…"

A napokban tűnt föl, hogy egyre több játékból egyáltalán nem, vagy csak a megjelenés után jóval később adnak ki valamilyen prezentációt vagy demót. Igazság szerint nem értem, mire jó ez a sziszténa, hisz így kevesebben fogják megismerni a játékot. (Lehet, hogy épp ez a szándék, ti. a vásárlónak így meg kell venni a programocskát súlyos pénzekért, aztán, majd ha kiderül a játékról, hogy nem is olyan jó, akkor majd el lehet rakni a fiókba vagy fel lehet rakni dísznek a polcra.) Mi előtt még valaki megijedne, az Ensemble Studios-nál azért még tudják, hogy mi a jó nekünk, ezért a megjelenés előtt nem sokkal felőlnek majd egy demót az internetre. Negatív dolgokról, ilyen nagyszerű és a maga nemében tökéletes játékokkal a hátuk mögött, én bízom az ES játékfejlesztőiben. Végül is azt majd mindenki maga dönti el, hogy tetszik-e neki vagy nem tetszik a kész mű. Én örömmel várom és számolgatom a napokat, hogy mikor lesz már november eleje, amikor is kézbe vehetem az utóbbi idők egyik (általam is) nagyon várt játékát.

DragoMan
dragoman@pc.games.hu





Kár, hogy a vár a költséghatékonyság jegyében készült ilyen kicsire.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIKOR LESZ MÁS: Emberek, ez maga az Age of Empires 3! Mi kell még ide?

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Fizika és grafika
+ Home City és Tech Tree
− Nem hiszem, hogy lesz…

Emlékszik még valaki a Blitzkrieg első részére? Kétségtelen, hogy annak idején egészen jó második világháborús programnak számított, az elfogadható grafika, a különböző jutalmakkal kecsegtető véletlengenerált missziók a kampány módban, és a kiváló hangulat tette naggyá a játékot. Aztán jött némi kiegészítés, ami erősen megosztotta a kritikusokat, viszont most már itt állunk a második epizód megjelenésének a küszöbén, olyannyira, hogy még egy béta verziót is sikerült szereznünk a játékból. Ami engem már kipróbálás előtt elkeserített, az a Readme fájl volt. Kissé hosszú lenne felsorolni, mi is állt a még nem végleges dolgok listáján, az AI-től kezdve bizonyos ismert bugokon át egyes missziók kidolgozásáig. Mert bizony ígérgetni könnyű, ám nem teljesen vagyok biztos benne, hogy a készítőknek sikerül minden hibát kijavítaniuk a megjelenésig. Más téren egyébként már nem szégyenkezhetett ez a béta-verzió sem, mivel a teljes német kampány mellett az orosz és az amerikai küldetéssorozatba is belekóstolhattam egy kicsit, mindamellett pedig két sima kampány volt elérhető a második világháborús enciklopédia mellett.

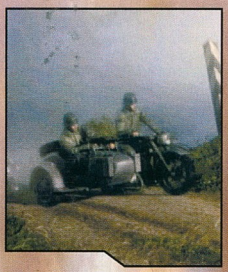
Ti sem látjátok az ellenséget?

Szóval akkor vágjunk is bele. Körítés terén a játék már most sem volt szegény, lévén a meglehetősen mozgalmas és jól kidolgozott intro mellett minden kampány elején és végén egy-egy korabeli, fekete-fehér videó betét várja az önjelölt generálisokat. Ezek mindegyike elismerésre méltó, tényleg megadják a megfelelő alaphangulatot a további játékhoz. Viszont vizuális téren... Itt gyakorlatilag abba is hagyhatom a program dicsőítését, mert ez az in-game grafika sajnos ma már nem nagyon állja meg a helyét. Bizonyos effektek, mint a robbanások vagy a kráterek, roncsok megjelenítése még egészen pofásak, de az egységek és a táj kidolgozása terén bizony van még mit tanulni kishazánk büszkeségétől, a Codename Panzers-től. A későbbiekben ez azért már nem lesz annyira feltűnő a nagy tumultus miatt, ám a játék elején, amikor még csak egy-két zászlóaljnyi egységet vezetgetünk, igencsak elszomorító a rettentően sivár, élettelen környezet látványa. Az viszont már nagyon rendben van, ahogy haladáskor a tankok kidöntik a fákat, eltapossák a kiégett roncsokat, és hasonlók. A valósághűségre amúgy sem lehet sok panasz, a csapatok előbb-utóbb kifogynak a lőszerből, miképpen a páncélosok is sokkal sebezhetőbbek hátulról vagy oldalról, mint szemből. A hanghatásokról nem nagyon van mit mondani, az egységek saját anyanyelvükön hablatyolnak, a robbanások, zörejek pedig megütik az elvárható szintet, egy nagyobb bombázásnál például már tényleg jól szól a játék.

A fenti fanyalgások ellenére semmiképpen sem szabad leírni a programot, mert van egy igen kiváló pontja, a Kampány mód. Sajnos a fentebb emlegetett véletlengenerált missziók ezúttal kimaradtak belőle, de kapunk helyettük számos egyéb érdekességet. Miután kiválasztottunk a három nép közül a nekünk legszimpatikusabbat, máris megtekinthetjük az egyik, már szintén említett fekete-fehér videót is. Ezután hamarosan a profilunkhoz kerülünk, ahol gondolom elsőre mindenki szomorúan konstatálja majd, hogy milyen kevés egység vehető még irányítás alá. Továbbnézve láthatjuk, hogy éppen milyen fejlettségi szinten állunk, illetve hány kitüntetést kaptunk eddig, egy másik ablakban pedig különböző parancsnokokat állíthatunk az egyes egységfajták élére. Természetesen ők is lépnek szintet, mindamellett még különböző bónuszokat is adnak a csapatoknak. Mivel számuk korlátozott, ezért eleinte érdemes a gyakran használt egységek, mint a gyalogság, vagy a különféle páncélos hadosztályok élére állítani a tábornokokat. Ha mindennel végeztünk, megtekinthetjük az éppen aktuális hadi helyzetet a

BEÉPÍTETT ENCIKLOPÉDIA

Amint azt már a cikkben is említettem, a játék tartalmaz egy nagyon jó beépített második világháborús enciklopédiát is, ahol is a játékban bevethető különféle egységekről olvashatunk érdekes és hasznos dolgokat. Kifogás talán csak annyi merülhet fel vele szemben, hogy inkább az in-game információkra koncentrál, a háborús tényekről sajnos már kevesebbet árul el. A minket érdeklő egységeket szűrhetjük nemzetek és fegyvernemek (páncélosok, lövegek, repülők stb.) szerint is, bár sajnos az én verziómban még mesze nem minden unit volt elérhető. Mindenesetre az ötlet ügyes és dicséretes, reméljük, hogy hamarosan minden stratégiai játékban viszont látunk valami hasonlót.



BETA TESZT

BLITZKRIEG II

INFO NIVAL INTERACTIVE | CDV | WWW.BLITZKRIEG2.DE/INDEX.PHP?PAGE=BLITZ2-10-2 | 2005. III. NEGYEDÉV

térképen. Itt kiválaszthatjuk, hogy éppen melyik fronton kívánunk harcba szállni. Minden csata más és más jellemzőkkel bír, és sike-

res abszolválásuk esetén is eltérő jutalmakat kapunk, ami lehet akár egy egyszerű kitüntetés, de általában inkább különféle új bevethető hadosztályok válnak elérhetővé (mesterlövészek, ejtőernyősök, bombázók, lövegek...).

Lassan ideje hát, hogy belevessük magunkat a csatába. Az idő múlását szerencsére bármikor megállíthatjuk menet közben, így nem fogunk egy-egy elkapkodott parancs miatt fájó veszteségeket szenvedni. Mert bizony a játék nehézsége elég kritikus lett, kemény fokozaton gyakorta komoly fejtörést igénnyel egy-egy húzósabb szituáció megoldása. Persze eleinte csak könnyebb, szájbarágós feladatokat kapunk, mint például egy kisebb, gyengén védett város elfoglalása vagy hasonlók. Később azonban már olyan helyek is előfordulnak, ahol az ellen folyamatos utánpótlást kap, és csak akkor győzhetünk, ha sikerül gyorsan elfoglalnunk a kiképzőtáborát, miközben persze a másik fronton is helyt kell állnunk. Szerencsére a missziók elég változatosra sikeredtek. Hol egy maroknyi német különleges egységgel kell partra szállnunk Afrikában, és az éjszaka leple alatt elfoglalnunk egy fontos stratégiai pontot, hol pedig az amerikaiak képében valami hasonlót kell megakadályoznunk. Persze ilyenkor már szó szerint özönlenek az ellenséges egységek, míg mi gyakorlatilag csak az utánpótlásra hagyatkozhatunk. Apropó, utánpótlás! Ez bizony a játék egyik sarkalatos pontja, mert az alapból kapott egységekkel gyakorlatilag lehetetlen megoldani a kitűzött feladatokat. Az pedig missziónként változik, hogy hányszor és milyen fajta egységeket vethetünk be, de maga a döntés már persze a mi kezünkben van. Egy jó helyre kért bombázással például tényleg hatalmas irtást rendezhetünk, ellenben például a földi csapatok esetében meg kell várnunk, míg a térkép széléről odaérnek hozzánk. Ráadásul rossz esetben az ellen akár el is vághatja az utánpótlási vonalat, és így a néhány segítségképpen érkező egységet könnyen megsemmisítheti.

Az előző két bekezdésből pedig azt hiszem kellőképpen kitűnik, hogy mennyire elégedett vagyok a játék hangulatával, ha egyszer belejössz, gyakorlatilag letehetetlenné lesz letenni a cuccot. Az olyan hibákat persze nem emlegettem fel, mint amikor az egyenes vonalú úton érkező erősítésem egyszerűen felkapatott egy oldalsó dombra, majd ott kényelmesen megvárták, amíg a segítség nélkül maradt főseregemre orbitális csapást mér a francia haderő. Ezeknek a bugoknak a megítélésével jobb lesz megvárni a teljes verziót, hiszen annak a megjelenéséig még bőven csiszolgathat a játékon az orosz Nival Interctive. Bízunk bennük, mert mára már ennek az országnak a neve egybeforrt a minőségi játékfejlesztéssel, és úgy tűnik ez a tendencia most sem fog megszakadni...

ashe
ashe@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,5 GHZ CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA (min: GeForce 3 / Radeon 8500)
MIBEN LESZ MÁS: A hasonszőrű játékokhoz képest nagyon kidolgozott és hangulatos lesz a kampánymód.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Kiváló kampánymód
+ Hangulat, körítés
- Grafika

BÉTATESZT
86%

INFO RED STORM ENTERTAINMENT / UBISOFT'S MONTREAL STUDIO | UBISOFT | WWW.RAINBOWSIXGAME.COM/UK/LOCKDOWN/ | 2006. ELEJE

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Ezúttal személyes az ügy

EXKLUZÍV BETA TESZT

1998-ra Tom Clancy neve már erőt sugárzott, köszönhetően számtalan regénynek és jó pár belőlük készült mozifilmnek. A PC világban ekkora

Ott a gyilkos vírus, én már látom is, lőjetek!

már javában dúlt az FPS-láz, a piacot az id uralta, de szinte mindenki más is legalább egy ilyen stílusú stuffot kihozott (több-kevesebb sikerrel), hogy ne maradjon le. Mivel a választék bőséges volt, nehéz volt érvényesülni, kockázatos dolog lett ebben a kategóriában fejleszteni. Az igény azonban megvolt, hogy ne csak (bocsánat) agyatlan lövöldék jöjjenek ki, hanem komoly, gondolkodást és tervezést igénylő játékok is. Megszületett tehát a taktikai FPS műfaja, melynek egyik első képviselője éppen a Clancy úr neve által fémjelzett Rainbow Six lett. Az évek során számtalan folytatás, mission pack és rengeteg átirat született a legkülönbözőbb platformokra, épp ezért senki ne várja ezek összefoglalását, ahhoz egy külön cikk kellene. A lényeg, hogy a Rainbow Six meghatározó brand lett, de az előbbieket figyelembe véve ki hinné, hogy még csak a negyedik epizódnál tartunk? Pedig igaz!

A játék fejlesztéséről már tavaly év végén is lehetett hallani, és akkor még egy 2005 tavaszi megjelenés volt előirányozva. Nos, mivelhogy most 2005 nyara van, már tudjuk, hogy ez nem sikerült, szerencsére azonban a project nem süllyedt el, csak el lett tolva időben: a konzolos verziók idén ősszel, a PC-s pedig jövő év elején aktuális.

A történet szerint az úr 2009. esztendejében járunk, és a Rainbow Team azon igyekszik, hogy egy nemzetközi terrorista csoportot lefüleljen, akik biofegyverrel, egy bizonyos Nanotech vírus bevetésével fenyegetőznek. A Global Liberation Front célpontja a NATO csúcstalálkozója Spanyolországban, ezúton szeretnék a legfejlettebb országok vezetőit egy csapásra likvidálni, és ezzel káoszt és anarchiát szabadítani a világra. A Rainbow Team statisztikája eddig makulátlan: minden ügyet megoldottak, minden túszt épségben kiszabadítottak. Ám most igazi meglepetést kapnak a nyakukba: egyik csapattagjukat elraboljak. Ahogy a mély hangú narrátor is dörmögi a mozifilm hangulatú trailerben: „This time it's personal!"

A Single Player kampány során javarészt Ding Chavez, csapatvezető szerepét kapjuk, ez a rész leginkább a korábban már megszokott módra emlékeztet. Emberünkön egy speciális védőszemüveg van, amely jól meghatározza az általunk látott képet, és egy rakás speciális effektusra is lehetőséget ad. A lehulló esőcseppek például megtapadnak a plexin, de egy-egy tusa során karcolásokat, töréseket is beszedhetünk. Ebben a módszerben azonban lesz egy másik szereplő is, akinek bőrébe bújhatunk, mégpedig Dieter Weber, a mesterlövész. Vele majd ritkábban találkozhatunk, de a végső sikerhez ezeket a részeket is át kell vinnünk. Összesen hét alkalommal lesz részünk ilyen „céllövöldében" (négy rögtön az elején, kettő középtájon, egy pedig a legvégén), ilyenkor legtöbbször a feladatunk a társaink fedezése. Ki-be zoomolhatunk szabadon, természetesen messziről nagyobb távokat tudunk mozgatni, célra tartva sokkal precízebb, érzékenyebb az irányítás. Ha befogtunk valamit, akkor változik a célkereszt színe, és már mehet is a lövés. Apropó fegyverek: ez az a terület, ahol a Rainbow Six sorozat mindig is otthon volt (már csak Tom Clancy miatt is). Ezúttal is lesz-

nek új darabok (SA58, PPM1, MP7SD, MAG 7, U100MK3, SR-4CQB), de visszatérő kedvencek, jól bevált eszközök is (MP5/10, P90TR, MTAR-21, USAS 12, M249SPW).

A különféle cuccok a megszólalásig hasonlatosak lesznek a valódiakhoz, mind kinézetben, mind működésben. Ehhez egy igazi specialista közreműködését kérték, egy Christian Allen nevű tengerészgyalogos segédkeze volt.

Menj előre te, neked van hosszabb puskád!

zett a rendszer felépítésében és kiegyensúlyozásában.

A grafikáról még nem is esett szó, pedig minden dicséretet megérdemel. A vadiú fényeffektek egészen újszerű élményt kölcsönöznek, például a nappali pályákon olyan verőfényes napsütés van, hogy hunyorogva keressük majd a napszemüvegünket, a sötét benti helyszíneken a beszűrődő fény okoz meglepően szép és valóságos képet. Ezen túl az árnyékok és a kód is figyelemre méltó, igazán remek munkát végeztek a fiúk, rendkívül látványosak azok a szituációk, amikor ilyen effektekkel találkozunk. A valósághoz való hűséget csak fokozza a Havok fizikai engine használata, ezt nem is igazán ragoznám, mindenki játszott a Half-Life 2-vel, tudjátok, mire számíthattok. Ennek megfelelően rengeteg tárgy lesz, és ezek bizony teljesen életszerűen fognak dőlni, esni, amit sokszor ki is használhatunk. Az ellenfelek mozgatása is igen figyelemreméltó rongybaba fizikával lett megoldva, tehát igen valótozatos haláltusákat láthatunk majd, egy-egy jól sikerült találat után.

A mesterséges intelligencia is igen sokat fejlődik, egyre keményebbek lesznek a missziók során, és rengeteg új taktikát vetnek majd be (flanking, suppression fire, room clearing). A hangok is nagy szerepet kapnak, hiszen azon túl, hogy drámai alátestést ad, ahogy halljuk a tűszók kiabálását a segítségért, következtetni is tudunk egy-egy padlónyikorgásból, suttogásból vagy egyéb zajból, hogy mi is várhat ránk a következő sarkon.

A Rainbow Six játékok mindig is hiresen jók voltak a multiplayer módokat tekintve, és ez most is így lesz, rengeteg lesz ezúttal is. Sajnos a fejlesztők elég titkolózóak még a PC-s változattal kapcsolatban, ezért jobbára csak a konzolosokat tudjuk alapul venni.

Természetesen a jól megszokott, és ismert cooperative- és csapatjátékok ezúttal sem maradnak el, de az igazi újdonság, hogy mindkét konzol kap egy-egy exkluzív multis módszt. Az Xboxosok a Persistent Elite Creation módnak örülhetnek, ebben társat kreálhatunk és fejleszthetjük őket, a PS2-es változat extrája pedig a Rivalry mód lesz, ahol is a Rainbow vs. zsoldosok típusú küldetésalapú csapatjáték lesz műsoron. Persze a PC-n lehetnek még ettől eltérő újdonságok is, sőt az is lehet, hogy ezek nem szerepelnek majd és lesz helyettük más, erről azonban még csak a készítők zárt csoportja tud, ők meg egyelőre hallgatnak. Egy azonban biztos: a korábbi részekben ugye nem tudtunk csatlakozni egy már folyamatban lévő multis partihoz, meg kellett várnunk, míg az véget ér, és csak úgy tudtunk bekapcsolódni. Na ennek most vége, és a tervek szerint a Lockdownban bármikor „on-the-fly" beléphetünk majd az éppen zajló küzdelembe. Úgy legyen!

A taktikai FPS műfaját sokan mellőzik, mert úgy gondolják, túlságosan bonyolult és inkább csak azoknak való, akik szeretik a military „fílinget". Nos, a Rainbow Six: Lockdown készítői amellett, hogy szeretnének a rajongók kedvére tenni, és minden-féle új dologgal elkápráztatni a vetekkapnak, hiszen azon túl, hogy drámai alátestést ad, ahogy halljuk a tűszók kiabálását a segítségért, következtetni is tudunk egy-egy padlónyikorgásból, suttogásból vagy egyéb zajból, hogy mi is várhat ránk a következő sarkon.

A Rainbow Six játékok mindig is hiresen jók voltak a multiplayer módokat tekintve, és ez most is így lesz, rengeteg lesz ezúttal is. Sajnos a fejlesztők elég titkolózóak még a PC-s változattal kapcsolatban, ezért jobbára csak a konzolosokat tudjuk alapul venni.

Természetesen a jól megszokott, és ismert cooperative- és csapatjátékok ezúttal sem maradnak el, de az igazi újdonság, hogy mindkét konzol kap egy-egy exkluzív multis módszt. Az Xboxosok a Persistent

KI IS AZ A TOM CLANCY?

Az 1947-ben született úriember 20 éve még csak mint egy biztosítási ügynök tengette életét, akinek a hadtörténelem volt a kedvenc hobbija. 1984-ben aztán megjelent az első regénye, a „Vadászat a Vörös Októberre", és azonnal meghódította az eladási listákat, s bestseller lett (még az akkori amerikai elnöktől, Ronald Reagan-től is dicséretet kapott, aki így jellemezte a regényt: „letehetetlen"). Clancy azóta számos írással ajándékozta meg az emberiséget, főként politikai thriller műfajban, erős militarista szemlélettel átszőve, első munkái gyakran foglalkoztak a hidegháború'val. Munkáiból aztán többször készültek filmek, melyek szintén nagy sikernek örvendtek (Férfias játékok, Végveszélyben, A rettegés arénája) és ezekben olyan remek színészek működtek közre, mint Harrison Ford, Sean Connery, Ben Affleck vagy Morgan Freeman. A kilencvenes évek végén úgy döntött, hogy van keresnivalója a videojáték piacon is, és jól döntött. A többit már tudjuk...

m_anger
m_anger@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Sötétebb sztori, rengeteg fejlesztés minden téren, megjelenik a mesterlövész mód

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Remek grafika
+ Nagyszerű újítások
− Réteg játék marad

BÉTATESZT
80%

INFO CYAN WORLDS | UBISOFT | MYST5.UBI.COM/UK/ | 2005. ŐSZ

MYST V: END OF AGES

A legenda befejezéséhez érkezett

Nehéz elhinni (főleg, mert a játék producere állította), de most már száz százalék, hogy az End of Ages lesz a Myst sorozat utolsó darabja. Egy több mint tízéves sikersorozat szakad meg idén ősszel, hihetetlen, de igaz, az első Myst játék 1994-ben jelent meg. A csúcsot a 2001-ben megjelent Myst III: Exile jelentette mind anyagi szempontból, mind a kritikai sikereket tekintve. Az első három részből összesen több mint 10 milliót adtak el világszerte, ami még egy akciójáték-sorozattól is igen nagy dicsőség lenne, hát még egy klasszikus kalandjátéktól. A sikert nagy valószínűséggel annak köszönhették, hogy a Myst sorozat részeire nem igazán jellemző az erőszak, inkább a fejtörőkkel, és az egyedi hangulatú világgal, remek alafestő zenékkel (pl. Peter Gabriel) nyűgözték le a kalandorokat, akik között meglehetősen nagy számban voltak női játékosok is. (Erre, az általában eléggé elhanyagolt táborra épített később a Sims sorozat is...) A Myst készítői az Uruval megpróbálták meglovagolni az online játék adta lehetőségeket, a letölthető tartalom azonban nem ragadta meg a játékosok fantáziáját. Ezután következett a Myst IV: Revelation, amely egy újabb lépcsőt jelentett az igazi interaktivitás felé.

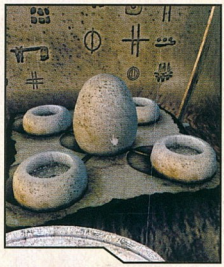
Így jutottunk el az End of Ages-hez, amely, ahogy már említettem, a sorozat utolsó darabja lesz. Még Londonban, az E3 előtt találkoztam Rand Millerrel, a játék egyik fejlesztőjével, és producerével, akik megmutattak egy rövid pályaszakaszt a játékból, és ezzel eléggé felcsigázták az érdeklődésem. Most sikerült hozzájutni a játék előzetes verziójához, és így sikerült végre kipróbálni, hogy mire is számíthatunk az ősszel megjelenő játékkal kapcsolatban. A játszható verzióhoz háromoldalas listát csatoltak, amelyben leírták, miről szabad, és miről nem szabad írni a cikkben. A fenyegetés igen komoly eszközét vetették be, leírták, ha bármilyen meglepetést lelőnék a cikkben, nem csupán a UbiSofttal, de a nyakamra küldött hardcore rajongókkal is számolnom kellene...

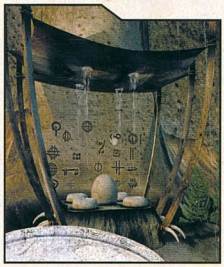
A füsti pacsirtákat vezértő AI a fejlesztők legnagyobb büszkesége.

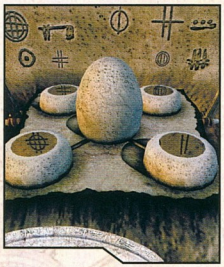
A fejlesztők elmondták, hogy nem akarnak tűzijátékot, meg nagy hacacárét, csupán egy újabb felfedezős, lassan csordogáló kalandjátékot szeretnének készíteni. Ennek ellenére elég nagy felelősség terheli a vállukat, hiszen mégiscsak egy hihetetlenül sikeres, évtizedes sorozat befejező részét készítik. A sok, már ismerős, megszokott elem mellett jó néhány változásra is számíthatunk, a legnagyobb és egyben legütősebb a játékmenet egészét érinti. A régebbi részeket látva sokszor felmerült bennem, hogy milyen jó lenne kalandozni ezekben a csodálatos világokban, ha a környezet életre kelne, és nem állóképeket kellene nézegetni. A Revelation már közelebb járt ehhez az elképzeléshez, a kurzorral megérinthettünk madarakat, tárgyakat, és az egész világ valamivel élőbbnek tűnt az előző részekhez képest.

Az End of Ages-ben három irányítási metódus közül választhatunk majd (a kapott verzióban az 1,2,3 billentyűkkel lehetett bármikor váltani ezek között). Az első a már megszokott kattintgatós módszerre alapul, tehát ha a képernyőn középre kattintunk, akkor előre haladunk, ha valamelyik oldalra, akkor arra fordulunk. A második módszernél már szabadabb a mozgásunk valamennyire, a bal egérgombbal tudunk haladni minden irányba, de csakis az adott helyszín fontosabb helyeire léphetünk. A harmadik módszer hordozza magában a játék legnagyobb újítását. A 3-as gombot megnyomva minden pályán szabadon mozoghatunk a szokásos W-S-A-D gombokkal és a kurzorral mozoghatunk a négy irányba, és az egérrel fordulhatunk. A bal-, és a középső egérgombbal is haladhatunk előre és hátra, tehát a játékot az eddigiekhez hasonlóan továbbra is játszhatjuk csak az egér segítségével. A világ végre teljesen életre kel, a különféle helyszíneket az oda passzoló növényzet és állatvilág népesíti be.

A játék története pár évvel a Myst IV eseményei után veszi fel a fonalat, néhány ismerős szereplő is visszaköszön majd. A legelső szereplő például, akivel először találkozunk a játékban, Atrus lánya, Yeesha, aki a fejlesztők szerint jó néhány meglepetést okoz majd. A karakterek megjelenítéséhez most motion capture technikákat alkalmaztak, így végre nem kell félnünk attól, hogy élő, digitalizált szereplő jelenik meg ebben a varázslatos világban. A szereplők így most már sokkal jobban illeszkednek a játékban megteremtett környezethez, mint eddig valaha. Miközben beszédet intéznek hoz-



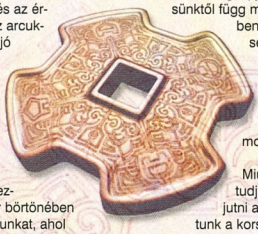




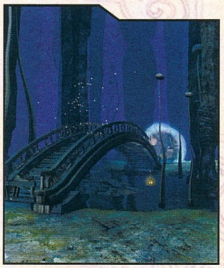
MYST HISTÓRIA

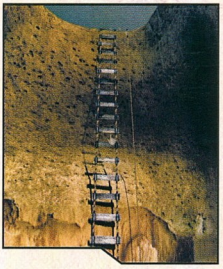
Myst - 1994, Brøderbund Software, Inc.,
Myst: Riven - 1997, Brøderbund Software, Inc.
Ages of Myst - 1998, Mindscape Inc.
Myst III: Exile - 2001, Ubisoft Entertainment
URU: Ages Beyond Myst - 2003, Ubisoft Entertainment
URU: The Path of the Shell - 2004, Ubisoft Entertainment
Myst IV: Revelation - 2004, Ubisoft Entertainment

zánk, folyamatosan mászkálnak felalá, vagy éppen letörten ácsorognak, attól függően, hogy milyen a hangulatuk, lelkiviláguk és habitusuk. Le tudjuk olvasni a hangulatot és az érzelmeiket az arcukról, nagyon jó munkát végeztek a fejlesztők a karakterek arcát, mimikáját illetően.



A történet kezdetén K'veer börtönében találjuk magunkat, ahol összeszedhetjük a mentéshez szükséges fényképezőt és naplót.

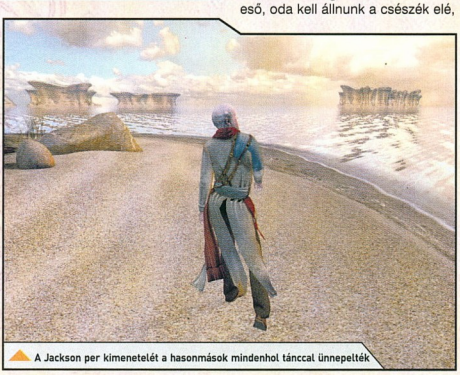




A naplóba bármikor bármit feljegyezhetünk, és amikor a fényképezőt használjuk, akkor egy kép kerül a napló oldalainak egyikére. A felvett eszközök az ESC lenyomásával jelennek meg a jobb felső sarokban. Miután mászkálunk egy kicsit a börtönben, találunk egy fénygömböt, és azon belül egy tartót, amelyre egy táblát helyeztek. Ha bemegyünk a gömbbe, akkor megváltozik a világ a gömb körül. A játékban található négy korszakból, azaz a ránk váró kalandokról kapunk ekkor egy kis ízelítőt. Ezután találkozunk a már említett Yeeshával, aki elmondja, az a feladatunk, hogy minden korszakból visszaszerezzük a táblákat, és kiderítsük, mi okozta a D'ni civilizáció végét. Miután megvan az összes tábla, megkapjuk azt a táblát, amelynek a Gyűrűk ura Egy Gyűrűjéhez hasonló hatalma, fontossága van. Ha ezt megkapjuk, a végső döntésünktől függ majd a játék és egyben a sorozat befejezése, illetve az emberek sorsa. Ez egyben azt is jelenti, hogy több befejezése is lesz a játéknak, de erről nem mondhatok többet.

Miután mindezt megtudjuk, Yeesha segít kijutni a börtönből, és eljutunk a korszakok magjához, a játék központi helyszínéhez. Már itt is vár ránk néhány kisebb feladvány, amelyeket megoldva megnyílik az út az összes korszak felé. Az előzetes változatban három korszakot látogathattam meg, ezek: Taghira, Noloben, Laki'ahn. A szigorú szabályok miatt csak az egyikről eshet szó a cikkben, ezért most pár szóban Noloben világáról mesélek. Ezt a világot láttam Londonban is, már akkor megtetszett a tengerparti környezet, ezért a teszteléskor is ezt a világot látogattam meg először. A korszakok magjánál egy kis liftezéssel, és egy platform megemelésével jutottam el ahhoz a könyvhöz, amelynek segítségével sikerült Nolobenbe kerülnöm.

Ez talán az egyik leglátványosabb kor az összes közül, egy tengerpartra jutunk, ahol csodaszépen süt a nap, az égbolton bárányfelhők szaladnak, és ahol a hullámok nyaldossák a partot. Miután egy kar meghúzásával sikerül egy létrát varázsolnunk, felmászhatunk a part mentén elhelyezkedő sziklafalra, hogy odafentről gyönyörködhessünk a látványban. Ráadásul itt fenn nyakig érő, a szélben szép lassan lengedező fűben tehetünk egy kis sétát. A part mentén bejárhatjuk a barlangokat, és itt találkozunk a fejtörők megoldásának az egyik új formájával. Magunkkal kell vinnünk a fénygömbben található táblát, amelyre a játék különböző helyszínein elrejtett formákat, ábrákat kell megrajzolnunk. A part mentén egy lukas vászontető alatt találhatunk például négy csészét és egy követ. A sziklafalon számtalan különféle vésett ábra található. De vajon nekünk melyikre van szükségünk ezek közül? Nézzük meg a földön található rajzot, amelyről kiderül, az esőt szimbolizálja. Ekkor elő kell vennünk a táblát, rá kell rajzolni (fejjel lefelé) a látott ábrát. Miután letesszük a táblát, megjelenik egy Bahro, aki megnézi a követ, majd esőt varázsol. A víz a vászontető lyukain át a csészékbe csurdogál. Miután elállt az eső, oda kell állnunk a csészék elé, és a négy csészében négy ábrát látunk tükröződni. Ezekre lesz szükség a következő feladat megoldásához...



A Jackson per kimenetelét a hasonmások mindenhol tánccal ünnepelték

Ez a negyedik buborékom ebben az évben, hármat már elkötöttek

MYST = LEHETETLENÜL NEHÉZ?

Sokan feladták a küzdelmet az előző epizódok végigjátszása során, mert úgy gondolták, hogy a Myst fejtörői túl bonyolultak, túl csavarosak. Randy Miller elmondta, hogy a befejező rész esetében sem szeretnék túlságosan leegyszerűsíteni a feladványokat, de mégis úgy próbálják meg ezeket kitalálni, hogy ne csak a keménymag-kalandjátékosok tudják majd végigvinni a játékot. Hiszen ez a befejező rész, szeretnék, ha minél többen, a saját erejükkel, segítség nélkül el tudnának jutni a végkifejlethez. A végigjátszás könnyítésének az eszközei a napló és a fényképezőgép is, ha látunk például egy ábrát, amely fontosnak tűnik, akkor lefényképezhetjük, és később, amikor úgy gondoljuk, hogy pont arra az ábrára lenne szükség egy feladvány megoldásához, csak bele kell néznünk a naplónkba.

A befejező epizód bizony rengeteg újdonsággal szolgál majd, és a teszt alapján elmondhatom, minden eddiginél látványosabb, megindítóbb kalanddal zárul ez a legendás sorozat. Azoknak is bátran ajánlom, akik eddig elzárkóztak a statikus, előrerendezett hátterek, és a stílusra jellemző irányítás miatt.

Uniq
uniq@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 256 MB Ram, 32 MB VGA, 4X DVD, 4.5 GB üres hely
MIBEN LESZ MÁS: Teljesen élő, teljesen kidolgozott, szabadon bejárható 3D-s világ.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Grafika, irányítás
- Karakterek
- Teljesen újszerű fejtörők

BÉTATESZT
92%

SUPREME COMMANDER

INFO GAS POWERED GAMES | THQ | WWW.SUPREMECOMMANDER.COM | 2006.

Tulajdonképpen magam sem értettem, hogy a munkahelyi megunhatatlan C&C és Warcraft2 multicsaták emlékével a hátam mögött miért fordultam el az utóbbi időben az RTS-vonaltól. Aztán a GPG bejelentette cikkünk alanyát, én elővettem a régi jó Total Annihilationt, és minden világos lett: mert azóta sem született a műfajban olyan játék, amely igazán le tudott volna kötni. Sorolhatnék címeket, amelyek persze jók, játszhatóak, élvezhetőek, de mélységükben... Annak idején, még '97-ben, amikor már tényleg úgy látszott, hogy a futószalagon termelt, rosszabbnál unalmasabb C&C és WC2 klónok megölik a műfajt, Chris Taylor elkészítette „AZ" RTS-t, sőt RTT-t, hiszen a TA lényege épp a gondolkodás, a taktika volt. Nem az győzött, aki előbb legyártott egy halom Mamuttankot vagy egy rettentő Ogre Magit, hanem az, aki megfelelő egyensúlyt teremtett a kétféle nyersanyag termelésében és felhasználásában, aki megfelelően állította össze seregét az erős, de lassú és a gyors egységekből, és megfelelő időben tudta kijátszani azokat, azaz bevetni a Commandert és az ő „ultimate weapon"-ját, a Disintegrator Gunt. Igaz, a szóló mód nem volt annyira erős, mint a multi - épp úgy, mint a C&C és a WC2 esetében, a TA igazán hálózatban mutatta meg erejét és szépségét.

Azóta sokat fordult a világ, Taylor új csapatában ismét megmutatta, hogy a Diablo-klónokat is le lehet győzni értő tervezéssel; a Dungeon Siege 2, ahogy hátrébb olvashatjátok, hamarosan a boltokban lesz. Mivel napjainkban egyre több - és hadd tegyem hozzá, fenti siráma-im el-lentételezéseként: önmagában véve jó - RTS születik, a tervezőguru úgy döntött, előveszi régi sikerét, és megmutatja, szerinte miről szól a műfaj. „A mai RTS-ekben, mint pl. a Warcraft3-ban, egyéni egységekkel, és kis csapatokkal foglalkozol. Ám az igazi stratégia a csata előtt indul: a gazdaság átállítása a háborúra, az ellenség erejének és gyenge pontjainak kikémlelése, ennek megfelelő haderő felállítása, majd a gyors, pontos lecsapás oda, ahol ellenfelednek a legjobban fáj, ahol legjobban sebezhető." A Supreme Commanderben megkapod a legnagyobb hadvezérek - mint Eisenhower vagy a túloldalon Rommel - privilégiumát: a legmagasabb szintű hadi irányítást, hatalmas haderő mozgatását. Több ezer száraz-földi, légi és vízi jármű egy ország nagyságú pályán, valós léptékkel (a repülőgép-anyahajó betölti a képernyőt, a robot eltörpül a tank mellett), tökéletes összhangban, egymást segítve. Tengeralattjárók, melyek a parthoz érve vadászrepülőket és bombázókat okádnak ki gyomrukból; légi szállítók, amelyek 14 robotharcost dobnak le a csatatér felett; kísérleti fegyverek, mint az óriási „pókok", melyek eltiporják a tankokat - és ezek mellé megsemmisítő erejű nukleáris arzenál és hatalmas lőtávolságú tüzérség. E légzetelállító szimfóniának te vagy a komponistája és karmestere is. Te vagy a Legfőbb Parancsnok.

Tudom, sokan megijednek attól, ha ezres nagyságrendű egységeket kell terelgetni - ez csak megfelelően tervezett irányítással és interfésszel lehet koordinálni. A já-ték hatalmas ívű zoomot kínál. Rá-közelítve a csatatérre minden apró részlet kirajzolódik, eltávolodva egységeidet színes ikonok reprezentálják. Az őrjáratozó egységeknél egyetlen gombnyomásra nemcsak útvonalukat jelenítheted meg, de az időskála is kijelzésre kerül (mennyi ideig tart az út egyik pontból a másikba). Akkor sem kell agyódnod, ha koordinált támadást akarsz indítani: csak megadod a különféle fegyvernemeknek a célpontot, a többit a „beosztott AI" elintézi, megfelelő időben indítva el az egységeket, hogy a célnál egyszerre csapjanak le. Jelöld ki az összes tankot, és kattints egyszer az ellenfél bázisára: szétszórt, átfogó támadás; két kattintás: egyetlen épület támadása; három kattintás: totális megsemmisítés.

A nagy űrbéli pálcika kettétörése sokakat megdöbbentett...

Az SC a TA egyenes ági leszármazottja. Itt is ugyanaz a két nyersanyagforrás lesz, mint ott: az energia és a fémhez hasonló „mass" (ezt is ki le-

Bemondták, hogy valahol nagy csata folyik, nem tudjátok, hogy hol?

het termelni a roncsokból), és itt is meg kell tervezni ennek okos felhasználását. A gyárakat beállíthatod folyamatos termelésre, ha elbírja a gazdaságod; az AI itt is segít, kijelezve az átlagos gyártási időt és alapanyag-felhasználást. Épp úgy, mint a TA esetében, az építő járműveknek itt is rengeteg parancsot adhatsz, hogy távollétedben megfelelően menedzseljék bázisodat. Ha pedig elég nyersanyagod van, megépítheted a Bázisparancsnokot, „aki" koordinálja a járműveket, befejezi a függőben lévő építkezéseket, ha valamely épületed megsérül, intézkedik a kijavításáról. Az automatizálás magasrendű; minden egység saját parancsnokkal rendelkezik, így elég kijelölnöd bombázóidnak a célpontot, azok nekiállnak a feladatnak, visszatérnek a bázisra, ha javításra, vagy újratöltésre szorulnak.

MIÉRT NEM TA2?

Arra a kérdésre, hogy miért nem Total Annihilation 2 a játék neve, egyszerű a válasz: mert Chris Taylornak nem sikerült megvásárolnia saját játéka licencét a jogtulajdonos Ataritól. A játékot Taylor a Cavedog stúdió színeiben fejlesztette, mely a GT Interactive tulajdona volt, a kiadót, és ezzel az ott készült játékok jogait '99 végén vette meg az Infrogames (ami ma Atari néven fut). A vásárlással szétesett a Cavedog is, Taylor megalapította a GPG-t, és nekiállt volna a TA2-nek, ám nemcsak a jogokkal volt baj, hanem azzal is, hogy az Atari 2002-ben megbízta a koreai Phantagram stúdiót a TA2 elkészítésével, amellyel meg is jelentek a 2003-as E3-on, aztán egyszer csak csönd, sőt a megállapodás nyomai is eltűntek mind a koreaiak, mind a kiadó történelemkönyvéből. Nyilvánvalóan új játékában Taylor a kulcselemeket és neveket (CORE, ARM és egyebek) nem vehette át, ám a főbb elemek másolása nem tilos, hiszen a különféle klónok is így próbálnak érvényesülni...

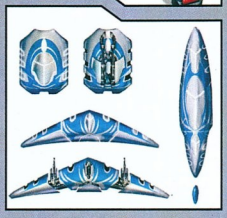
A játéknak éppúgy, mint a modern hadviselésnek, kulcseleme az információ. Kikémlelni az ellenség szándékát; megtudni, mit, hol, miért épít, ugyanakkor megakadályozni az ő hasonló szándékát, melybe nemcsak a felderítő repülők elleni védelem tartozik, de az is, hogy ne hagyj nyomokat; a mocsáron bázisodtól nyílegyenesen végigmasírozó sereg, az erdőt kidöntő páncéloshadosztály tökéletesen útbaigazíthatja az ellenséget. Mivel minden egységnek van elsődleges és másodlagos támadási módja, itt is gondolkodni kell: hiába építesz magas falakat gyalogságra számítva inkább, ha az ellenfél katonái bekapcsolják a hátukon lévő rakétahajtóművet, és átlebegnek a túloldalra. Mindig, mindenre fel kell készülnöd. Ennek legjobb példája a földi radar és a vízi járműveken lévő szonár, melyeket aktív és passzív módba is kapcsolhatsz. Előbbiben az egység jeleket küld ki, utóbbiban hallgat, figyel. Aktív lokátorállomásod hamar felderíti az ellenséges egységeket - ám a túloldali passzív radar ez alapján könnyen bemérhet, és ha botor módon ráadásul ezen épületed a bázis közepén van, egy irányított távolsági csapás végzetes lehet.

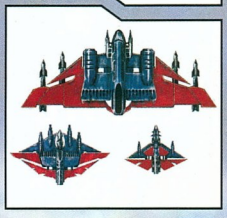
A másik elem, amit Taylor kiemelt: a szimuláció. Nincs mesterségesen felállított szabályrendszer, kő-papír-olló játék, melyben egy tank erősebb egy harci robotnál, ezért lelőheti. Minden egység úgy működik, ahogy működnie kell. A tank nem fogja lelőni a robotot, mert utóbbi gyorsabb. A páncélosnak nemcsak a mozgása, de fegyvereinek karakterisztikája és a lövedék röppályája is szimulálva van, így ha beméri a robotot, és rákülöd egy pakkot, ellenfele kihasználva sebességét és manőverezhetőségét, kitérhet annak útjából. A tank más tankok, épületek ellen kiváló. Mint az életben. És mint az életben, a kevésbé hatékony egységek itt is olcsóbbak, mint a nagy tűzerejű, végső csapásmérő eszközök, így az előbbiekből összeállított gyorsreagálású csapat szerepe a felderítés, az előkészítés - ők a sakkjátszmában a gyalogok, akik a tisztek előtt megnyitják az utat a táblán, és lehetővé teszik a meggyengített ellenséggel szemben a vezérnek a mattot.

A játékban ezúttal három szembenálló fél lesz, mindegyikhez tartozik egy-egy kampánysor; sok küldetésben az előzőben felépített bázist kell használnunk, ami tovább bővíti a taktika palettát. Éppúgy, mint a TA esetében, itt is lesznek a hivatalos weboldalról letölthető újabb egységek (bár nem heti rendszerességgel, ahogy az elől esetében), ami az újrajátszási faktort jelentősen megnöveli, nem beszélve a modközösséget tökéletesen kiszolgáló, a játékkal szállított komplett fejlesztőkörnyezetről. A szóló mód kampányait egyébként kooperatív módban is lejátszhatjuk majd, és persze a nagy truvájt itt is a multi, a hatalmas pályák mind a csapatalapú mókákra, mind a ditmacskára kiválóak.

Tudom, hogy a cikkben nem sok szó esett a háttérsztoriról (mely ezúttal jóval mélyebb, mint az elődé), a három (igencsak eltérő, és a TA-beliekre hasonlító) félről, és más egyebekről. Azt az aspektust szerettem volna felvázolni, ami feltámasztotta bennem a reményt, hogy ismét elmerülhetek egy RTS-ben, úgy igazán - mélységében...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu





VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Valósághű: léptékben, taktikában, stratégiában, szimulációban

DVD: Demo, Video, Hánér, Kapmutáló, Trainer, Patch

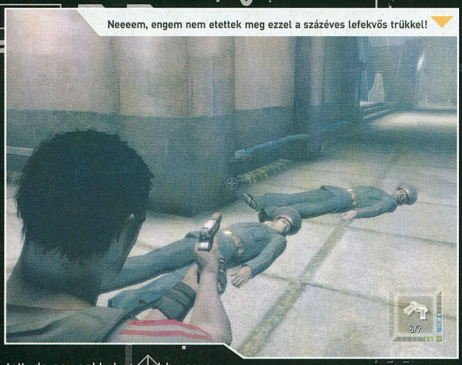
- Grafika, lépték
- Taktika és akció felsőfokon
- Kezdőket elbátortalaníthatja

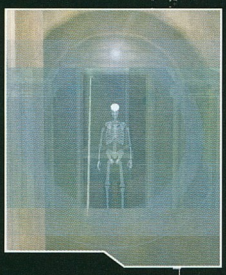
COLD WAR

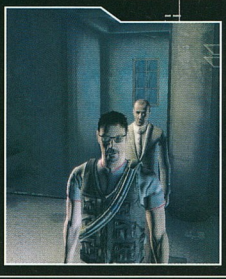
INFO MINDWARE STUDIOS | DREAMCATCHER INTERACTIVE | WWW.COLDWAR.MINDWARESTUDIOS.COM | 2005. Q4

1945 és 1991 között a hidegháborúnak nevezett feszültség határozta meg a világpolitikát. Az Amerikai Egyesült Államok és a Szovjetunió közti versengés rengeteg formát öltött: politikai, gazdasági, ideológiai, valamint kulturális síkon is „egymásnak feszült" a két birodalom. A fegyverkezési verseny néha fegyveres konfliktusok kipattanásához vezetett, de egy sokkal nagyobb veszedelem: az atomháború bekövetkeztétől rettegett mindenki. A szovjet stratégák lehetőségként mérlegelték az atomháborút, sőt, a harc megnyerésével számoltak. Az amerikaiak sem voltak restek, úgy gondolták, jöhet feljük bomba, a megtorlás egyáltalán nem lesz csekély: interkontinentális rakétáik azonnal mennek vissza. Az USA haderői rohamléptekkel kifejlesztették a „Stratégiai Triászt": az atom-tengeralattjárókat, az egész világtérképet lefedő anyahajó-flottát, valamint a nagy hatótávolságú bombázókat. Ezek egymástól függetlenül is képesek lettek volna a szörnyű válaszcsapásra, amit az orosz vezetőség sem becsülhetett alá...

Elég is ennyi a történelemórából, gondolom, már mindenki kivette a részét belőlük, vagy lesz még rá lehetősége bőven. A rövidke áttekintést mindössze azért osztottam meg veletek, hogy el tudjátok helyezni a Cold War történetét az időskálán, hogy lássátok, mitévé nemzetközi helyzet határozza meg a játékban elkövetett tetteink súlyát.

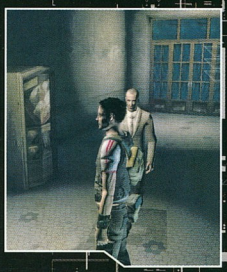


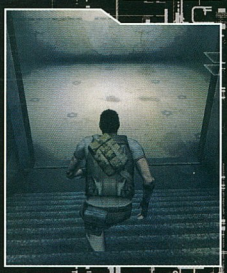




A Cold War című játékban - meglepő módon - pontosan ennek az érdekes korszaknak a kellős közepébe csöppenünk bele. Nem is akármilyen minőségben, mivel egy fiatal, amerikai ügynök bőrén keresztül tekinthetjük be a kommunizmus átható hatát, Mother Russia, vagyis a Szovjetunió ideológiai középpontjában, a nagy, erős és vörös Oroszországban. A nemzetközi helyzet ugye pattanásig feszült, és csak egy picike kis szikra kell hozzá, hogy hatalmas robbanások rázzák meg az egész földgolyót. Szerencsére azonban ez a játék nem ezt a már-már sablonosnak mondható témát dolgozza fel, hanem a hidegháború egy másik aspektusát, az orosz belügyeket boncolgatja.

Ha száraz és lényegretörő módon kéne beskatulyáznom ezt a játékot, azt mondanám, hogy a Cold War egy TPS, vagyis az irányítandó karakter hátát akár álmunkból felkeltve is le tudjuk majd rajzolni. A helyzet azonban ennél egy picit bonyolultabb. Látszik, hogy a fejlesztőknek nagyon bejött a Ubisoft óriási sikerű kémkalandja, a Splinter Cell, mivel annak rengeteg elemét itt is felfedezhetjük. Kezdjük például ott, hogy a pályák nagy részén itt is azon lesz a hangsúly, hogy minél halkabban, minél észrevétlenebbül osonjunk át. Sam Fisher ebben profi volt, de ez a Carter nevű srác sem panaszkodhat. Az ellenségekkel (általában orosz katonákkal) vég-

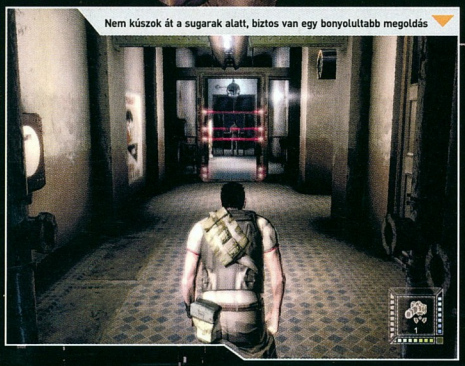




Egyet viszek a papának, egyet a mamának, egyet a...

bemenő interakció is pontosan ugyanaz, mint a Splinter Cellek esetében: mögéjük lopakodhatunk, és leüthetjük őket (ezután persze a testeket itt is elrejtjük), vagy távolról kiiktathatjuk őket valamelyik fegyverünkkel.

Mint említettem, főhősünk szabadúszó újságíró, tehát túl sok köze nincs a kémkedéshez, a lopakodáshoz, vagy esetleg a harcművészetekhez. Sam Fisherrel ellentétben pontosan ezért nem képes ide-oda pattogni a falakon, kötelekről lelógva hangtalanul ölni, még így is bátornak nevezem a kollégát, mert én ezt nem vállaltam volna be. Amennyiben mindezt szem előtt tartjuk, és esetleg vetünk egy pillantást Carter küllemére (fekete SZTK-keretes szemüveg, kusza, barna haj, kis körszakáll) egyből



Nem kúszok át a sugarak alatt, biztos van egy bonyolultabb megoldás

sem pedig begyakorolt kommandósmozdulatokkal hatástalanítani az ellenséget. Képzeljünk el egy teljesen átlagembert Carter szerepében, és rá is jövünk, hogy miért van ez így. Ő a szürke szomszéd, a pólós-farmeres arc az utcán. Semmi extra. A sráctól a legmerészebb mozdulat, amit a tesztverzióban láttam, egy ablakpárkányon való végigmászás volt, de felkészületlenül, de átlagos előélettel csöppennek bele a legváltozatosabb kalandokba. Carter sem gondolta, hogy a Lenin-mauzóleumnál kisiklik addigi élete…

Meg kell tanulnia alkalmazkodni a sötétséghez, és bizony meg kell szoknia a gondolatot, hogy néhány emberéletet ki fog oltani. A Splinter Cellben is megvan az a lehetőség, hogy ha akarunk, akkor torkolattüzek villogásai közepette végigszáguldjunk egy-egy adott pályán, ám nem ez a játék fő profilja. Mint ahogyan - nagy előddjéhez hasonlóan - a Cold War sem arra buzdítja a játékosokat, hogy szétlőjenek mindent, ami útjukba kerül. A lehetőség természetesen megvan rá, de ismétlem, nem így kell ezt. Sam Fisherhez hasonlóan általában az ellenségek mögé lopódzva fogjuk eszméletlenné tenni őket, azonban néhány helyzet megkívánja majd a speciális eszközök használatát.

Fishernek ott voltak a Third Echelon szupertitkos és szuperfejlett eszközei, amelyek jelen esetben egyáltalán nem állnak rendelkezésünkre. Ezek helyett kárpótlásul Carter csavaros ötletei segítenek. Nem szabad megölni egy pályán

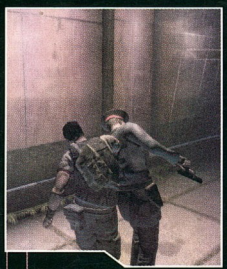
Leütöttem, megrugdostam, de a fránya kalap csak nem akar leesni...

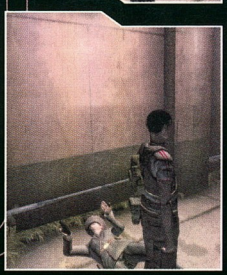
beugrik Gordon Freeman, a Half-Life széria ugyancsak „átlagemberből kommandós-verővé átvedlett" főhőse.

Logikus a lengyel fejlesztők gondolatmenete, mert ha a Valve-nak bejött, nekik miért ne jöhetne?! Ijesztő dolgot fogok mondani: szerintem a Mindware Studios első játékában is be fog válni a formula. Valahogy mindig könnyebben azonosulunk azokkal, akik teljesen véletlenül egy embert sem, de valahogy mégis át kell jutnunk két őrön? Semmi baj, mert az egyik lelövött, magányos őrtől szereztünk gumilövedéket. Egy orvosi szekrényben pedig találtunk egy üveg kloroformot. Ezekből Carter képes összerakni úgy, hogy altatólövedékekként jó időre kiiktassák az ellenségeket. Ez még semmi, mivel rengeteg (és ezt szó szerint értem) tárgyat vehetünk fel menet közben, melyeket a legkülönfélébb modokon illeszthetünk össze. Sokkal többről lesz itt szó, mint a sima kábító lövedékek összeütéséről.

A MacGyver- és Splinter Cell-szerű játékmenet tényleg nem érne sokat, ha nem támogatná meg egy erős grafikus motor. Szerencsére a Cold War meglepően jól néz ki, és annak ellenére, hogy a fejlesztők állítása szerint az általunk kipróbált verzió még nagyon távol áll a boltok polcaira kerülő változattól, néhol állótapsszal üdvözöltem a lengyel srácok munkáját. A mozgásanimáció és a szinkron szerintem nem ér fel a program többi részének átgondolt, jó minőségű kivitelezésével, de bepillantottam a sajtóverzióhoz mellékelt dokumentumokba, ahol megemlítik, hogy az év végi megjelenésig pontosan ezeket az elemeket csiszolgatják még.

Mindent összevetve meglepődtem a Cold War színvonalán, mivel azt hittem, hogy csak egy újabb ész nélküli akció third person shootert kapunk, ehelyett viszont egy alaposan átgondolt, szépen kivitelezett Splinter Cell-átdolgozás lesz. Személy szerint nagyon várom!





Dante
dante@pc.games.hu

MINDWARE STUDIOS

„Szerintünk manapság a játékok a szórakoztatás legizgalmasabb és legérdekesebb megnyilvánulásai. A felhasználóknak igazán egyedi, megnyerő hangulatot szállítanak, amitől mindenki a széke támláján ülve figyeli majd a sztori alakulását. A technika folyamatos fejlődésével a játékosok egyre nagyobb figyelmet fordítanak az összetettebb, interaktívabb szoftverek felé, ennek köszönhetően a játékipar éves bevétele 18,5 milliárd dollár volt, ami jóval maga mögé utasítja Hollywood azonos évi globális nyereségét. Célunk, hogy következetes, megbízható szállítói lehessünk a csúcsminőségű játékoknak, ezért tapasztalt, és elkötelezett emberekkel töltöttük fel a csapatot." Sok sikert srácok, nagyon várjuk a Cold Wart!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,8GHZ CPU, 512MB RAM, 2,4 Gbyte HDD, Geforce 3 vagy Ati Radeon8500
MIBEN LESZ MÁS: A szép grafika elvezetes, játékmenetet bútal, a sztori pedig hazi csemege.

DVD: Demo, Video, Hatter, Képernyővédő, Trainer, Patch

- Nagyon jól néz ki
- Isteni körítés és sztori
- Összerakható tárgyak

BÉTATESZT
90%

SiN EPISODES

Parázsló tekintet, hosszú fekete haj, Lara Croftot is megszégyenítő kebel, csípő, és mindenek felett az elmaradhatatlan, testhez simuló vérvörös bőrkosztüm, nos, ezek Elexis Sinclaire multimilliomos kisasszony főbb külső ismertető jegyei. A csinos biokémikusnő kalandjai hamarosan folytatódhatnak; a Valve Software bizalmat szavazott a Ritual Entertainment 1998-ban kiadott SiN nevű belsőnézetes akciójátékának, így 2005 októberében új fejezetekkel bővülhet Freeport City története. Sinclaire kisasszony körülbelül olyan mértékben elvetemült és gonosz lelkű, mint amennyire démonian igéző megjelenésű. A tudósnőt egyetlen cél élteti, hogy cégének a SinTECH-nek a kapacitásait kihasználva, annak biotechnológiában elért eredményeit kamatoztatva egy új, uralkodó mutáns fajt teremtsen, melynek élére állva átvegye városa, Freeport City irányítását. A kissé beteges célokat hajszoló Elexis tervei azonban ezúttal is tudomására jutnak a városban a rendfenntartó erők szerepét ellátó félkatonai alakulatnak, a HardCorps-nak, amelynek vezetői újra megbízzák a veterán John R. Blade kapitányt, hogy járjon utána a SinTECH kétes üzelmeinek és lehetőség szerint élve fogja el annak vezetőjét.

A SiN Episodes tehát ott folytatódik, ahol 1998-ban befejeződött; adva van egy démoni gondolkodású nagyon csinos, nagyon gonosz antihősnő, akinek őrült terveit kell megakadályoznunk egy kitartó veterán nyomozó bőrébe bújva.

SiN fejezetek

A Valve a Steam erőforrásait kihasználva úgy döntött, hogy segítségével új trendet felállítva megkísérli a lehetetlent: egy akciójátékot, döntően az interneten kezd el forgalmazni, ráadásul a televíziózásból ismert teleregények, vagy szappanoperák mintájára sorozatban közölve azt. A Ritual tervei szerint, az egyes fejezetek 3-négyhavonta fogják követni egymást, az egyes epizódok 5-6 óra játékidejükkel akár felfoghatók lesznek egy-egy önálló játékként is. Természetesen a SiN fejezeteket nem csak a főhősök személye köti össze. Az egyes részek egy nagy, átfogó történetté formálódnak majd, persze csak azon szerencsések számára, akik hajlandóak lesznek valamennyi kiadott játékrészt megvásárolni, letölteni és telepíteni. A SiN Episodes első része, mely a találó Emergence alcímet kapja, előre láthatólag 2005. októberében fog megjelenni. Az első fejezet célja, hogy megismertesse azokkal a felhasználókkal is a játék környezetét és főbb szereplőit, akik még nem játszottak a SiN első részével. A SiN Episodes Emergence az 1998-as SiN „átkötésén" túl arra is vállalkozik, hogy egy kicsit felkeverve a múltat, egészen új szálakat indítva meghozza a kedvet a következő fejezetek megvásárlásához. Ennek érdekében, nemcsak a régi, első részből ismert karakterek fognak feltűnni az Emergenceben, hanem teljesen új, most bemutatkozó szereplőkkel is bővülni fog a SiN világa. Az eddigi ismereteink szerint például már biztos, hogy Blade JC. mellett, egy új segítőt is kap a HardCorps-tól Jessica Cannon személyében. Jessica, akinek bájai minden túlzás nélkül vetekedni fognak Elexis-éivel, egy kezdő és forrófejű nyomozónőként fog bemutatkozni a SiN 2 első fejezetében. John R. Blade feladata lesz többek között az igyekvő, ámde meglehetősen tapasztalatlan kollegina betanítása, így hősünk bőrében egyféle mentori szerep is vár ránk a játékban. A fejezetekre osztott megjelenés egy soha vissza nem térő lehetőség is egyben a fejlesztőknek: a tervek szerint a készítők a játékról minden vásárlói véleményt, javaslatot ki fognak értékelni, és lehetőség szerint figyelembe is fognak venni. Ez körülbelül annyit tesz, hogy ha pél-

dául egy, az Emergence-ben feltűnő mellékszereplőt (NPC-t) a játékosok nagyon megkedvelnek, és a játék hivatalos fórumán keresztül kérik a karakter ismételt szerepeltetését, akkor a Ritual történetírói kitalálják a módot arra, hogy a népszerűvé vált személyt a játék egyik folytatásában visszahozzák, és komolyabb szerephez juttassák. Egy másik életszerű példa: amennyiben sokaknak be fog jönni az első részben debütáló autópályás üldözős-lövöldözős akció, és ezt a fejlesztők tudtára is adják, biztosak lehetnek benne, hogy ez az akciótípus gyakran fel fog tűnni a folytatásokban is.

Source

A SiN Episodes grafikai motorja a Valve Software díjnyertes kódja, a Source lesz. Ennek ténye önmagában garancia arra, hogy különösebb panasza egyetlen felhasználónak sem lesz majd a játék képi világára. Steve Nixnek a Ritual SiN 2 projektvezetője szerint a Source megfelelő hátteret tud adni ahhoz, hogy minden, a mai elvárásoknak megfelelő, igényes világot alkossanak.

A fejlesztő külön büszke arra, hogy kollégáinak sikerült egy kicsit még tovább fejleszteni a Source-hoz tartozó mesterséges intelligencia képességeit. A SiN Episodes-ban eddig soha nem látott mennyiségű szabadon mozgatható, és alkalmazható tárgy fog a játékosok rendelkezésére állni. Például gyakori lesz az a szituáció a játékban, hogy hősünk egy asztalt (vagy bármilyen más hasonló méretű tárgyat) felborítva készíthet magának időleges fedezéket. De ez természetszerűen csak ideig-óráig fog kitartani, hiszen a folyamatos ellenséges tűz hatására az asztal előbb-utóbb szét fog törni...

A Source a legújabb Havoc verzióval fog együtt működni a SiN Episodes-ban, melynek képességeit a programozók kiterjesztik a játékban használható járművekre is, így például a Havoc fizika fog arról gondoskodni, hogy a kocsik az elszenvedett sérüléseket a lehető legrealisztikusabban vissza tudják adni a játékosok részére. A Source motor képességeinek kiaknázásával lesz mód arra is, hogy a környezet részben módosítható (értsd: rombolható) legyen a játékban.

A békésnek indult paintball buli kicsit elvadult a végére...

RITUAL ENTERTAINMENT

A dallas-i székhelyű Ritual Entertainment játékstúdió 1996. augusztusában alakult. Első munkájuk minden idők egyik legismertebb fps szériájához, a Quake univerzumához kötődik az 1998 februárjában megjelent első hivatalos Quake küldetéslemez kapcsán, mely a Scourge Of Armagon alcímet viselte. A Ritual soron következő alkotásai a következők voltak: SiN (1998. november), Wages Of SiN (1999. február), Heavy Metal F.A.K.K.2 (2000. augusztus), Blair Witch III. (2000. november), Star Trek: Elite Force II. (2003. június), Black Hawk Down: Team Sabre (2004. január), Counter Strike: Condition Zero (2004. március). Ha végignézitek a listát, láthatjátok, hogy a texasi csapat túl sokat nem bíz a véletlenre: a Sin (és küldetéslemeze) kivételével minden munkájuk valamely már befutott cím folytatása, azaz, többségében olyan játék, ami már előre kitalált, megtervezett, lemodellezett (és a leendő vásárlók számára is már ismert) környezetben és szereplőkkel játszódik. Hogy nem is olyan könnyű minden esetben megfelelni a játékosok által már jó előre felállított követelményeknek, arra a legjobb példa a Counter Strike: Condition Zero esete. A történet még 2002-ből datálódik, amikor a Valve ajtót mutatva a Gearboxnak, megbízta a Ritualt, hogy vegye át a már két éve húzódó CS: CZ fejlesztését. A programozók szakítva a Counter Strike alapvető, on-line multiplayer csaták során kicsiszolt értékeivel, egy klasszikus, Quake-szerű, 20 pályából álló, single player fps-t készítenek, melyet 2003. nyarán át is adnak a megbízónak. Körülbelül ez idő tájt a Valve döbbenten veszi tudomásul, hogy az interneten keresztül a cég központjából ellopják, és szabadon terjesztik a Half-Life2 egy korai, béta szintű változatát, mely ráadásul magában foglalja a Ritual-féle CS:CZ (végleges) játékot is. A Valve a botrányt követően drasztikus biztonsági intézkedéseket foganatosít; szinte teljesen új forráskódot készít a HL2-nek (a játékiparban máig példátlan módon; több mint egy évvel eltolva a kiadást), és több mint fél évvel elhalasztja a CS:CZ megjelentetését is. A cég megbízza a Turtle Rock Studios-t hogy a CS:CZ-hez készítsen az ismert többjátékos módhoz hasonló játékmódot. Végül a 2004-ben megjelenő CS: Condition Zero fő erőssége, a legutóbb elkészített, gépi csapattársakkal operáló játékmód lesz. A Valve fricskát mutatva a Ritualnak a cég által készített kampányok közül 12-t mégis feltesz a játék korongjára, a sokatmondó „Deleted Scenes" címet adva a „konzervpályáknak".

Új sheriff érkezett a városba, Regina Hammond, úgyhogy lapulás...

A Havoc-nak hála, a Sin Episodes-ban egy végtagot ért találat még nem fog harcképtelenséget jelenteni; a sérült lábú ellenfelek továbbra is tüzelni fognak ránk, igaz, kisebb találati hatékonysággal, vagy a robbanás hatására hátraeső katonák újra talpra állva folytatni fogják a harcot. Blade-nek több ízben lesz alkalma túszok kiszabadításában és biztonságos helyre történő evakuálásában is részt venni. Ennek kapcsán a fejlesztők azt ígérik, hogy az NPC-k a Counter-Strike-ból már jól ismert, intelligens, életsze-

rű módon fognak majd hősünk utasításaira viselkedni; az akadályokat kikerülve, fedezéket keresve fogják nyomozónkat követni meneküléskor.

Interaktivitás

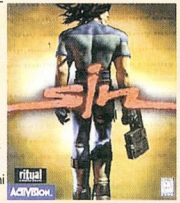
A programozók nagy hangsúlyt kívánnak fektetni az alkalmazás interaktív képességeire. Ez leginkább a játékban Blade-hez alkalmi módon társul segítő karakterek viselkedésében érhető majd tetten. A játékban alkalmazott új programozói eljárásnak köszönhetően a nem játékos karakterek hősünk cselekedeteire azonnali reakcióval fognak válaszolni. Ha mondjuk, sokáig gusztáljuk, Jessica különben nem mindennapi bájait a helyett, hogy a konkrét feladat megoldásán ügyködnénk, kolléganőnk fel fog szólítani a folytatásra, például egy keresett tárgy kapcsán, segít a megoldásban: tippeket ad, hogy a lakás mely helyiségét kutassuk át tüzetesebben. A szituációnál maradva Jessica arra is figyelmeztetni fogja Blade-et, ha rossz nyomon jár, mondjuk, nem a megfelelő tárgyat veszi magához. A fokozott, gyakran a konkrét szituációkra kiélezett tárgyhasználat, mely ízig-vérig Half-Life-örökség, a játék egyik meghatározó játékeleme lesz. Nemcsak hősünk esetében, de az őt segítő karakterek tekintetében is lesz mód tárgyhasználatra, melyet egy speciális irányítási rendszer segítségével maguk a játékosok tudnak majd vezérelni. Hogy ez konkrétan mit is jelent, az még hétpecsétes titok, de könnyen elképzelhető, hogy az új módszer a leendő felhasználók nagy kedvencévé válik.

Fegyverek és járművek

A Ritual szakemberei azt ígérik, hogy a SiN Episodes-ban minden, az első részből már ismert fegyvert viszontláthatunk majd, természetesen sokkal részletesebb megjelenésben és gazdagabb tudással. A programozók jelenleg éppen az egyes fegyverek másodlagos képességeit finomhangolják. A tervezett fej-

SiN (1.)

Az Activision gondozásában 1998. novemberében kiadott SiN hőse John Blade, elsősorban a legendás Duke Nukemből ismertté vált odamondogatós szövege, és kompromisszumot nem ismerő, rámenős stílusa miatt vált sokak kedvencévé. A Ritual a SiN-nel egy, a kor követelményei szerint több tekintetben is az élvonalba tartozó önálló játékot alkotott, melyet a Quake látványvilágától merőben eltérő, realisztikus, nem túl távoli jövőt idéző nagyvárosi környezet, a szervett bűnözőcsoportok, mint ellenfelek szerepeltetése, és a történetvezérelt nyomozós-felderítős játékmenet jellemzett. Az egy évvel később megjelent küldetéslemezt (Wages Of SiN) telepítve pedig már szerény mértékű, de valós idejű járművezetésre is mód nyílott, mely lehetőség az alkalmazáshoz tartozó klasszikus DM, TDM és CTF többjátékos mókák során bizonyult nagyon hasznos lehetőségnek. A SiN, mely korának minden kétséget kizáróan az egyik legjobb grafikai motorját, az id Software-féle Quake engine-t használta, futtatásakor megelégedett egy Windows 95-ös környezetben működő 166 MHz CPU-val, 32 MB RAM-mal, 50 MB szabad HDD területtel és egy mindössze (!) 2 Mb-os PCI vagy AGP csatolójú VGA-kártyával. Arra a kérdésre, hogy vajon a Half-Life: Source mintájára a rajongók számíthatnak-e a SiN Episodes kapcsán a SiN Source átiratára, a készítők sejtelmesen mosolyogva csak annyit válaszoltak, hogy a Ritual vezetése már vizsgálja a javaslat megvalósíthatóságát, ami konyhanyelven annyit tesz; hogy amennyiben a SiN Episodes üzletileg gyümölcsöző beruházásnak minősül, újra napirendre fog kerülni e kérdés.



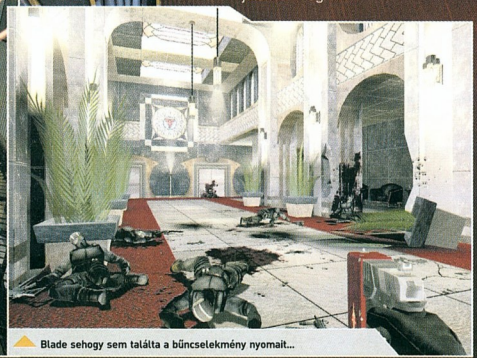
lesztői cél, hogy minden fegyver megőrizze azt a karakterességét, amit a rajongók az első részben megszerettek. A folytatásban így biztos alapfegyver lesz, Blade büntetően pontos Magnumja (melyből hősünk akár kettőt is használhat egy időben) szerepelni fog az Emergence epizódban, az egyetlen valamit is magára adó fps-ből sem hiányozható sörétes puska is, a távoli célzott lövésekre alkalmas mesterlövész puskával együtt. A HardCorps fegyverarzenáljából nem fognak kimaradni a különböző hatású gránátok sem, melyekkel igazán nagy rendezést az épületekben folyó küzdelmek során érhetünk majd el. A magam részéről egy kicsit izgulok azon, hogy vajon a srácok már az első epizódban visszahozzák-e sokunk nagy kedvencét, a mini atomtöltetű rakétavetőt, melynek nagyszerűsége 1998-ban abban rejlett, hogy kilövés után a lövedék útját távirányítással befolyásolni lehetett (ezt a trükköt később mind a Q3, mind az UT fejlesztői átvették), mely opció különösen a multiplayer csatákban bizonyult különösen hatékonynak. A SiN 2-ben sokféle jármű is használható lesz: újra fel fog tűnni Blade egyszemélyes repülőgépe, és a HardCorps szabvány rendőrautója is. A játékban komoly szerephez jutnak az AI irányította járművek is, például mind az utcákon mind a levegőben nyüzsgő forgalom teszi majd még életszerűbbé az üldözéseket.

Multiplayer elhalasztva

Az első rész egyik legtöbbet dicsért ismérve volt a kiforrott, stabil DM, TDM és CTF játékrendszer. A rajongókat e téren, sajnos el kell keserítsem: a Ritual a SiN 2 első epizódjában nem fog szerepeltetni többjátékos módot, elmondásuk szerint e körülmény azonban még nem jelenti azt hogy nem is lesz SiN Episodes Multiplayer.

A programozók már megkezdték a fejlesztéseket e téren, azonban annyi új és ígéretes ötletük halmozódott fel, hogy a cégvezetés úgy döntött, minden javaslatot ki kell dolgozni, és az új, feltuningolt multiplayer játékmódot csak egy későbbi epizód megjelentetésekor kell a játékba integrálni.

Igen, az új XPC2600-as modell célzókészüléke még nem az igazi



Blade sehogy sem találta a bűncselekmény nyomait...

$20

Egy epizód végfelhasználói ára Steve Hessel, a Ritual Entertainment közönségkapcsolatok divíziójának igazgatója szerint semmiképp sem fogja elérni a 20 dolláros (cca. 4000 Ft-os) árat. Az értékesítéssel kapcsolatban annyi már bizonyos, hogy az elsődleges terjesztési mód az interneten keresztüli lesz (Steam, az Emergence rész tekintetében kizárólagosan). Amennyiben a játékosok kedvezően fogadják az új terméket, későbbiekben lesz mód dobozos változat kiadására is, erre nézve már több komoly áruházlánccal folynak a tárgyalások. A SiN Episodes speciális, korlátozott példányszámú kiadását egyelőre nem tervezi a Ritual, de ők semmi jónak nem lesznek elrontói, ha a rajongók kellő számban ezt igénylik, meg lehet őket majd győzni. Ennek komolyságát a magam részéről nem tartom valami sokra, de ki tudja, lehet, hogy már 2005 végén találkozhatunk majd az utcákon feszes vörös bőrruhába öltözött, hosszú fekete parókát viselő, SinTECH logós csajokkal, akik öltözéküket a SiN Episodes SE Woman kiadásának dobozából szerezték be.

C5
c5@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (A Half-Life 2-vel megegyező).
MIBEN LESZ MÁS: Az első fps, amelyet csak epizódonként szerezhetünk be.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Source motor
- Havoc fizika
- Epizód-rendszer

INTERJÚ

A PC.Games kérdéseire Richard Gray (alias Levelord), Steve Hessel és Richard Heath, a Ritual Entertainment fejlesztő programozói válaszolnak.

PC.G: *Kezdjük az interjút néhány személyes kérdéssel. Olvasóinkat mindig nagyon érdekli, hogy egy ilyen kultikus játék, mint a SiN esetében, kik a cím készítői? Mióta vagytok a Ritual alkalmazásában, mi volt a SiN Episodes előtt a legutóbbi munkátok? Nektek, mint fejlesztőknek, mely játékok a kedvenceitek? Melyek azok a játékok, amelyek a legtöbb inspirációt adták a munkához?*

Levelord: „Szia, Levelord vagyok" sajnálom, és hidd el, őszintén bánom, de csak ezt az egy mondatot tudom magyarul, pedig úgy tudom, 15 milliónán beszélitek ezt a szép nyelvet. A polgári nevem Richard Grey, a Ritual egyik, cégalapítás óta foglalkoztatott pályaszerkesztője vagyok. A szakmát 1994. óta gyakorlom, az első pályaszerkesztő munkám még egy Duke Nukem addon pálya volt. Kérdéseitekre két munkatársam segít majd válaszolni. Steve Hessel és Richard Heath. Steve a Ritual közönségkapcsolatok divíziójának igazgatója, és valószínűleg ő az az ember a Ritualnál, aki a legtöbbet tud a SiN világáról. Steve amolyan őskövület, idestova 10 éve dolgozik a cégnél, ez látszik is rajta, tudjátok ő az egyik általam ismert legnagyobb SiN fan, emiatt egy kicsit elvakult a játékkal kapcsolatban, kérlek válaszainál erre legyetek tekintettel. Másik válaszadó kollégám Richard Heath a SiN Episodes vezető pályaszerkesztője, velem együtt egy igazi veterán, ő is részt vett már 1998-ban a SiN első részének tervezésében.

Steve Hessel: A SiN 1.11 patch kiadásakor kerültem a Ritualhoz, azóta minden játék készítésénél jelen voltam, sokat közzétettek a rajongóknak abban, hogy a SiN CTF módja kapcsán a hozzám beérkező felhasználói javaslatokat be tudtuk építeni a javításba. A kedvenc játékok kérdése meglehetősen kemény dió mindhármunknak; igazi megszállottként például jómagam egyaránt kedvelem az fps-t, rts-t és az autós szimulátorok műfaját is. A legfrissebb játékok közül a kedvenceim: Battlefield 2, Forza Motorsport és a Dawn Of War.

PC.G: *Tartotok-e ünnepséget, és ha igen milyen formában, ha kész vagytok egy játékkal?*

Steve Hessel: Igen, természetesen közösen ünnepelünk egy projektet befejezve; ezek egyben amolyan keserédes búcsúk is a játéktól, tudjátok, nagyon nehéz ilyenkor útjára engedni a „gyereket".

Levelord: Soha nem kérdés, hogy egy projekt befejezését megünnepeljük-e. Sőt, általában előbb megünnepeljük, hátha belehalunk a sok melóba... Bevallom ezek korábban a legnagyobb bulik voltak az életemben, mostanában inkább egy új lehetőséget szimbolizálnak, azt jelentik számomra, hogy hamarosan egy új játék fejlesztését kezdjük, az mindig nagyon izgalmas időszak.

PC.G: Mikor döntöttetek arról, hogy a SiN 2 sorozatalapú lesz?

Mikor kezdődtek a játék folytatásának tényleges fejlesztő munkái?

Levelord: Igazából a SiN kiadása óta egyszer sem... azaz (félre a tréfával:) folyamatosan (mindig, mindig...és még egyszer mindig) foglalkoztatott bennünket a folytatás lehetősége. A Ritualnál éves szinten több alkalommal is gondolkodtunk erről közösen. Tulajdonképpen a SiN küldetéslemezének a Wages Of SiN-nek az 1999-es kiadása óta. Tudjátok, számomra a mai napig igen nagydolog az, hogy részt vehettem egy sikeres és elismert játékkörnyezet kialakításában. Úgy érzem, ez nekünk 1998-ban sikerült a SiN-nel. A csapat kollektív döntése volt évekkel ezelőtt, hogy a játék jogait nem engedi ki a kezei közül. Nem akartuk a SiN-t kiszolgáltatni valamely nagy cégnek csak azért, hogy a tőlük szerzett pénzen hamarabb kezdhessük a fejlesztést, inkább elkezdtük gyűjtögetni rá a pénzt. Szerencsére az elmúlt években más munkákból elegendő pénzünk lett az induláshoz, amit a Valve szerződése még közelebb hozott.

Steve Hessel: Mindig vissza akartunk térni a SiN univerzumhoz, de ez, a néhány multinacionális cég irányította játékiparban csak sok pénzért lett volna lehetséges az elmúlt években. A közösség úgy döntött, közösen gyűjtjük a pénzt a folytatásra. A Valve Steam rendszerének megjelenése segített át bennünket a legnagyobb nehézségen, a fejlesztés költségei a Steam használatával a töredékei lesznek csak a hagyományos értékesítésének, így el tudtuk kezdeni az érdemi munkát.

PC.G: Mi indított benneteket arra, hogy a SiN Episodes egy fejezetekre tagolt kiadású játék legyen? Ez merőben új út egy first person shooter kiadása esetében, és talán nem is a legkönnyebb...

Levelord: Túloznék, ha azt mondanám az epizódokra tagolás a mi ötletünk; ezt már többen, és többféleképpen alkalmazták az elmúlt 10 év alatt a játékiparban, gondoljatok csak például a shareware játékokra, vagy teljes játékok szinte szériaszerűen megjelent add-onjaira. Úgy vélem, a részekre bontott fejlesztés egy nagyszerűen megoldás, így folyamatosan lesz lehetőségünk arra, hogy naprakészen követni tudjuk a játékosok igényeit, ráadásul a mi játékunk valóban együtt tud majd változni és fejlődni a manapság folyamatosan változó új hardver- és szoftverkövetelményekkel.

Steve Hessel: A részekre osztott tervezés lényegesen költségkímélőbb, így még egy olyan kis csapat is, mint a Ritual, vállalkozhat arra, hogy belevágjon egy ekkora horderejű projektbe kizárólag a saját erejéből. A 3-4 havonta kiadott új részek folyamatos bevételükkel biztosítják az anyagi hátteret a következő epizódok elkészítésére. Külön hangsúlyoznom kell nektek, hogy így a tervezői szabadságunk sem sérülhet valamely szponzor folyamatos okvetetlenkedése miatt. Játékunkban minden rész körülbelül 3-6 óra játékidőt tud majd epizódonként nyújtani, melyhez 20 $ alatti végfelhasználó ár fog társulni, ami más játékokkal összehasonlítva, de akár egy zenei CD vagy film DVD viszonylatában is, úgy vélem kedvező ár.

PC.G: *Mikor kezdtétek a munkát a Source engine-nel? Volt-e lehetőség arra, hogy megváltoztassátok azt egy kicsit, általában milyen a Source kódjával dolgozni?*

Steve Hessel: Szerintem a Source nem különbözik lényegében a Quake engine-jétől, ezért könnyű volt átváltani rá.

Levelord: Korrekt Her Hessel! Véleményem szerint is a két motor nagyon hasonló, ami nem is akkora csoda, ha figyelembe veszitek, hogy a Source eredendően a Quake-ből lett kifejlesztve. A Valve-nak már több éve dolgozunk, következésképp, nem volt ismeretlen a technológiájuk, úgy is mondhatom, mi már „veterán" Source felhasználók vagyunk.

PC.G: *Steve említette, hogy az epizódok egy hosszabb, átfogó történet részei, de vajon rendelkeznek-e bármi önállósággal?*

Steve Hessel: Az epizódok minden esetben egy kettős kritériumrendszernek felelnek meg: egyrészt minden egyes fejezet illeszkedik a fő kerettörténethez, de önmagukban is értelmes, élvezhető részek lesznek. Minden fejezetnek lesz egy saját története is, így azok is jól fognak szórakozni, akik csak egy-egy rész erejéig kapcsolódnak be a játékba.

PC.G: *Mi a SiN Episodes kerettörténete és kik az állandó szereplői? John R. Blade minden egyes epizód főhőse, vagy ez is változik? Hogyan kötődik az első rész a folytatáshoz? Megtudhatjuk-e az első részből, hogy mi történt hőseinkkel a két rész közötti idő alatt?*

Steve Hessel: A SiN végén Elexis elmenekül, éppen akkor, amikor Blade már majdnem elfogja. A SiN Episodes-ban Elexis titokban visszatér az önként vállalt száműzetésből, és nagyjából ott folytatja, ahol Blade-nek hála abba kellett hagynia. A játék helyszíne újra Freeport City, annyi különbséggel, hogy most a Source adta lehetőséget kihasználva egy lényegesen összetettebb, aprólékosabban megjelenítendő formában láthatják viszont a várost a játékosok. A kerettörténet szerint Blade feladata az lesz, hogy lerántsa a leplet Elexis és a SinTek kétes üzelmeiről, miközben a vegyésznőnek is meg lesznek a tervei nyomozónkkal kapcsolatban. Az első fejezet hőse természetes John R. Blade, de hogy pontosan mi fog történni az ezt követő részekben, nos, azt ki kell még várnotok.

Levelord: Steve említette John R. Blade és Elexis Sinclaire személyét, ehhez én annyit fűznék hozzá, hogy természetes újra fel fog tűnni Blade állandó segítője, a HardCorps alkalmazásában álló programozó, kódfeltörő számítógépzseni JC is, aki ezúttal már nem az a tejfölösszájú fiatal, mint az első részben: JC, Blade-hez hasonlóan, egy kicsit idősebb karaktert kapott. Természetesen lesznek új szereplők is, például a HardCorps sorait fogja erősíteni egy tapasztalatokkal még alig rendelkező fiatal nyomozónő, Jessica Cannon, akit a vezetőség Blade nyakába fog varrni azzal, hogy legyen társa a nyomozásban. Persze talán mondanom sem kell, ez a páros sok vidám, és izgalmas szituációba fog keveredni a kalandok során.

Idézet Levelordtól: Ihegpróbáltunk minél okosabbnak tűnni a képen...

Látod azt a graffitit ott, micsoda vandalizmus, felfordul a gyomrom...

Richard Heath: A SiN és a Sin Episodes története között nagyjából 4 földi év telt el, ezért az első részből már ismert karakterek egy kicsit öregebb arcot, és megfontoltabb jellemvonásokat kapnak, amit jól fog tudni ellensúlyozni Jessica forrófejűsége.

PC.G: *A történetmesélést renderelt animációk, vagy in-game videók fogják segíteni?*

Richard Heath: Szeretnénk, ha mindenki a lehető legközelebb kerülne a SiN világához, és úgy érezné, hogy a játék vele történik, minden eseményt és történést a saját szemével lát, fedez fel. Elképzelésünk szerint a játék közbeni dialógusok nagyon személyesek és informálisak lesznek. A történetben igyekszünk minél több, fordulatos és izgalmas elemet beépíteni. A SiN Episodes-t játszva a játékosnak éreznie kell majd, hogy döntéseitől nagymértékben függ a játék kimenetele; úgy alkotjuk meg a történetet, hogy ne legyen mindegy, hogy mikor milyen döntést hoz a felhasználó.

Steve Hessel: Jessica szerepeltetése hoz majd meglepő dolgokat az első epizódban, a lány ugyanis nagyon forrófejű karakter. Richard gondolatát továbbfűzve, a SiN folytatásait úgy képzeljétek el, mint egy mindig nyitott történetet; a játékban hozott döntéseitek befolyásolni fogják a sztorit, ez a tulajdonság sokakat fog arra ösztönözni, hogy többször újrajátsszák az egyes fejezeteket.

PC.G: *Milyen fegyverek lesznek a játékban? Megkapjuk-e mindet az elején, vagy venni, esetleg másoktól megszerezni kell majd ezeket?*

Levelord: Az első fejezetben körülbelül fél tucat fegyver lesz használható, melyek többsége a rajongók számára már ismert az első részből; ilyen a Magnum, a sörétes puska, vagy a mesterlövészpuska.

Richard Heath: A játékmenet kiteljesedése során fogunk kapni új fegyvereket, ezek lehetővé teszik különböző taktikák választását. Arra koncentrálunk, hogy minden fegyver nélkülözhetetlen legyen. Egy-egy konkrét feladatra mindig legyen egy kifejezetten alkalmasabb típus. Később, a játék folyamán azt szeretnénk, ha a játékosok minden fegyvert egyformán fontosnak tartanának.

Steve Hessel: Az Emergence 5-6 fegyvert fog tartalmazni, az azt követő, további epizódokban több új fegyver is be fog mutatkozni.

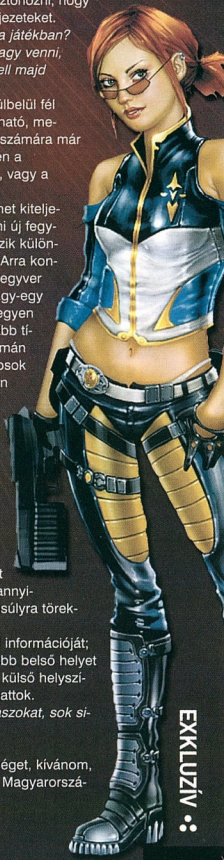
PC.G: *Végezetül egy utolsó kérdés; hogy látjátok mi lesz a külső és belső helyszínek aránya a játékban?*

Steve Hessel: Konkrét százalékot nem tudok mondani, érjétek be annyival, hogy egy egészséges egyensúlyra törekszünk.

Levelord: Pontosítom Her Hessel információját; az első epizód, az Emergence több belső helyet fog tartalmazni, de sok izgalmas külső helyszínen játszódó kalandra is számíthattok.

PC. G: *Köszönjük a kimerítő válaszokat, sok sikert kívánunk a fejlesztéshez.*

Levelord: Mi köszönjük a lehetőséget, kívánom, hogy sokan megszeressék majd Magyarországon új „gyermekünket".



EXKLUZÍV

ADVENT RISING 59

LEÍRÁSOK

59 ADVENT RISING - 80%

A Glyphx Games, miután részt vett néhány játék animációinak elkészítésében, egy betyáros huszárvágással legendaépítésbe kezdett. Első játékuk rögtön három részesnek készül, cikkünk alanya az Advent trilógia első epizódja, amely néhány hónapja már megjelent a konzolokra, és amely végre PC-re is megérkezett. A készítők azt gondolták, hogy egy sikeres, profi író (jelen esetben Orson Scott Card) által összehozott sztori, egy profi engine (Unreal), és néhány hangulatfokozó tényező (remek muzsika, pszi képességek, gyalogos-járműves küldetések) vegyítése eladja majd a játékot, és így biztosítva lesz a folytatás pénzügyi háttere. Mindenesetre máris készül a PSP-s melléksztori, ha más nem, remélhetőleg ez a játék kitermeli a folytatáshoz szükséges pénzt. Mindenesetre abban reménykedem, hogy a PC változat sokkal sikeresebben szerepel majd, mint a konzolos verziók, mert egy rendkívüli történet szakadna félbe, ha nem készülnének el a folytatások...

62 FANTASTIC FOUR - 65%

Képregénylázban ég az egész világ. No, nem az újságárusoknál kapható színes, stílusos füzetecskékre gondolok, hanem az ezek alapján készült termékekre. Legyen film, vagy játék, ha az alapját keretekbe foglalt színes képek által elmesélt történetek szolgáltatják, akkor nagy érdeklődés övezi manapság. Pókember, X-Men, Daredevil, Elektra, Batman. Ezek a franchise-ok mind képregényekből nőtték ki magukat azzá, amikké mostanra váltak. Filmek és játékok készülnek belőlük, némelyikből kiváló adaptációkkal találkozhatunk, a többiből viszont igen vérszegény próbálkozások árán sikerül csak a mozivásznat, vagy a monitorunkat mozgással megtölteni pár órára. A Fantasztikus Négyes sem kerülhette el a neki szánt sorsot, így a moziból hazaérve átélhetjük az interaktív kalandjaikat. Bárcsak igazi játék lenne, és nem filmreklám...

64 BLOODRAYNE 2 - 70%

A Bloodrayne főhőse, Rayne szintén egy ilyen lény, aki bár önmagában még elég izgalmas (hisz elég csak ránézni), de ha a kontextust is figyelembe vesszük, már korántsem lesz ennyire csábító. Gondolom, a legtöbben emlékeznek még a 2002-ben megjelent első részről. Ha nem is játszottuk végig, azt azért el tudom képzelni, hogy legtöbbünk kipróbálta akár a havernál, vagy valamelyik ismerősénél. Azok, akik mégsem játszottak vele, elárulom, hogy a 2002-es inkarnáció az 1930-as években játszódott, mikor Rayne bonyolult összeesküvés elméleteken átrágva magát konfrontálódott saját apjával, aki éppen a nácikkal volt szoros kapcsolatban. Az első rész mérsékelt hullámkavarása után, most megérkezett Ms. Rayne másodszor is körünkbe. Vajon mennyire sikerült a konzolos verzió portolása PC-re? Mi tartott több mint fél évig?

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- TimeShift
- D.I.R.T.
- Panzer Elite Action
- Sniper: Elite
- Starship Troopers 2005/09 Empire Interactive
- Evil Dead Regeneration 2005/09 THQ
- Crime Life: Gang Wars 2005/09 UbiSoft
- Conflict: Global Terror 2005/10 JoWood
- Total Overdose 2005/10 Deep Silver
- Stargate SG-1: The Alliance 2005/10 Atari
- 2005/10 JoWood
- 2005/09 Konami
- 2005/09 SCi
- 2005/09 SCi

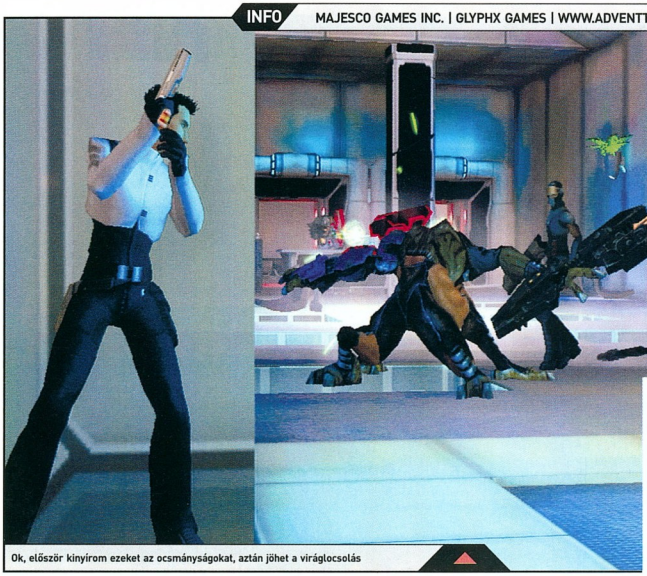
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Battlestations: Midway 2005/09 Vivendi
- F.E.A.R. 2005/08 Deep Silver
- Neuro 2005/08 Digital Jesters
- Chrome: Specforce 2005/08 Techland
- Bat on Soldier 2005/06 Vivendi
- BloodRayne 2 2005/07 Enlight
- Aurora Watching 2005/07 Activision
- Hellforces 2005/07 Buka
- Fantastic Four 2005/07 Whiptail Interactive
- Psychotoxic

A MÚLT - TOPLISTA

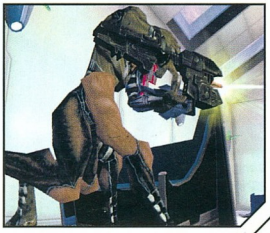
1. Half-Life 2 — Sierra
2. Far Cry — Vivendi
3. Chronicles of Riddick — Vivendi
4. Grand Theft Auto: San Andreas — Take2
5. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
6. Doom 3 — Activision
7. Grand Theft Auto: Sands of Time — Take2
8. Prince of Persia: — Ubisoft
9. Call of Duty — Activision
10. Max Payne 2 — Take2

INFO MAJESCO GAMES INC. | GLYPHX GAMES | WWW.ADVENTTRILOGY.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Ok, először kinyírom ezeket az ocsmányságokat, aztán jöhet a virághocsolás

Azt hiszed, mókás négy bakancsot fel-le venni? Letörlöm a mosolyt az arcodról a zöld sugaramal



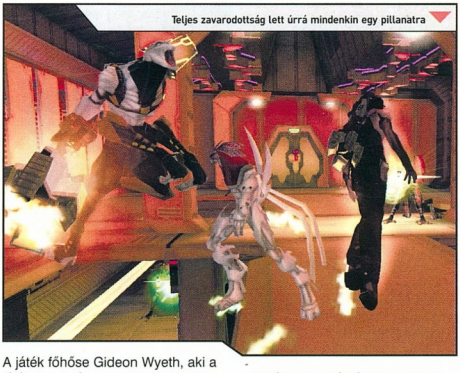
ADVENT RISING

A zseniális és a nagyon jó közti határvonal szinte láthatatlan, ám mégis ott van...

Az intelligens fajok megkezdték a bolygók, galaxisok felfedezését, és felvették a kapcsolatot egymással. Sokan közülük már hallottak egy titokzatos, ősi, sosem látott fajról, akiket „embereknek" hívtak. Egyedül a kutatók (seeker-ök) tudták biztosan, hogy az emberek valóban léteznek, de ezt a titkot megtartották maguknak. Miközben felfedeztek rengeteg fajt (és segítették ezek találkozását), sikerült hamis, emberbaráti és békés nép képét kialakítaniuk magukról. Pedig egyetlen fő céljuk volt: az emberiség elpusztítása. Az idők során sikerült rendkívüli haditechnikát kifejleszteniük, így már csak meg kellett találniuk az emberiség bolygóját. A kutatók mellett az auréliaiak - egy valóban békés nép - is az emberek keresésére indultak. Ők ugyanis sejtették, hogy mi a kutatók igazi célja, és segíteni szerettek volna az általuk mélyen tisztelt emberi fajnak. Végül ők lettek az első földönkívüli faj, akik felvették a kapcsolatot velünk.

A szituációt akár nevezhetnénk szorult helyzetnek is...

Teljes zavarodottság lett úrrá mindenkin egy pillanatra



A játék főhőse Gideon Wyeth, aki a játék kezdetén azt a feladatot kapja, hogy másodpilótaként vegyen részt bátyja, Ethan Wyeth mellett az első kapcsolatfelvétel lebonyolításában. Gideon éppen egy másik küldetésről tart hazafelé, és még nem is sejti, hogy milyen kalandok várnak rá...

Az a fránya rossz előérzet

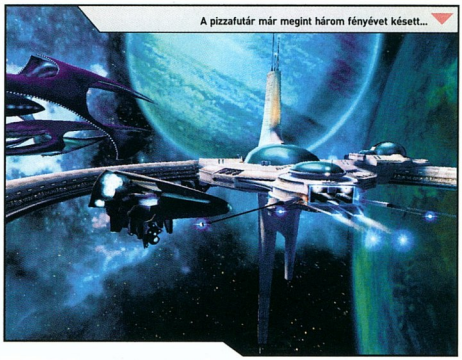
Annak ellenére, hogy a játék megjelenése előtt kiadott képek, videók, bemutatók alapján mennyire ígéretesnek tűnt az anyag, mégis volt némi rossz érzésem az Advent Rising-gal kapcsolatban. Sajnos az elmúlt időszakban több direkt folytatásra kihegyezett - ráadásul igen innovatív - játék is elvérzett, ilyen volt például a két nagy kedvenc, a Beyond Good & Evil és a XIII is. Féltem tőle, hogy esetleg egy újabb történet szakad majd félbe amiatt, mert az eladási adatok nem felelnek meg a várakozásoknak. Szóval felemás érzésekkel ültem neki a játéknak, hogy aztán nagyjából kétnapi egyhuzamban történő

végigjátszás után még felemásabb érzésekkel álljak neki a cikk megírásának.

Kicsit olyan erről a játékról írni, mint amikor véleményt kellett mondani a Star Wars előzményeit feldolgozó részekről, rögtön az első rész megtekintése után. Akkor még nem tudhattuk, hogy mi vár még ránk, ahogy most sem tudhatjuk, az Advent trilógia első részének végigjátszása után, hogy mit hozn(án)ak a folytatások. Amíg azonban a Star Wars esetében be volt biztosítva a folytatás, addig jelen esetben az Advent Rising - eléggé gyengécske - konzolos szereplése után nem mernék száz százalékosan kijelenteni, hogy biztosan találkozunk még Gideon Wyeth-tel. Ami a programmal kapcsolatban felhozható összes negatívum ellenére hatalmas veszteség lenne.

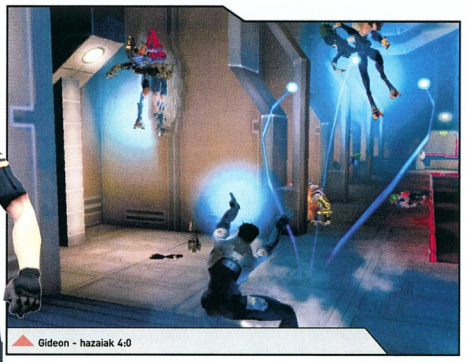
Űrfekete lebbencsleves

Nézzük is először a negatívumokat, hogy minél hamarabb túlessünk ezen a kellemetlen feladaton. Tehát ahogy már kiderült, a játék egy sci-fi történetet dolgoz fel, melynek során Gideon Wyeth kalandjait élhetjük át attól a naptól kezdve, amikor nagy meglepetést okozva megérkezik az auréliaiak űrhajója. A hazafelé tartó Gideon bőrében az az első feladatunk, hogy bedokkoljunk az űrállomásra. Az első negatívummal rögtön az ezután következő első pályán szembesülünk, amikor is rá kell döbbennünk, hogy ez a játék bizony már-már kényelmetlenül lineáris, még akkor sem tudunk eltévedni, ha tényleg nagyon szeretnénk. A gyakorlópályának is tekinthető szakaszon ugyanis csak azokon az ajtókon mehetünk be, amerre tényleg mennünk kell, és ha mégis már majdnem sikerülne rossz irányba fordulnunk, akkor az ajtók mellett posztoló őrök ránk szólnak, hogy bizony a másik irányba kell mennünk. Ez a linearitás sajnos később sem változik, sőt, néhány pályával arrébb tovább fokozódik. Egy dzsipszerű járgányban kell eljutnunk A ponttól B pontig, egy bolygó felszínén.



A pizzafutár már megint három fényévet késett...

Utoljára próbáltátok lelopni a dísztárcsát a járgányomról!



Gideon - hazaiak 4:0

Az egyszeri játékosban felmerülhet, hogy ha már egy idegen világban járunk, miért is ne nézhetnénk körül kicsikét. Hát itt sajnos nem lesz időnk vagy alkalmunk megunni a kirándulást, és ez nem a nyakunkban loholó, életünkre törő ellenségeknek köszönhető. Száguldunk a járgánnyal, és ha elágazáshoz érünk, a segítőnk (nem véletlen, hogy nem nevezem meg!) rögtön határozottan közli, hogy merre menjünk. Ha mégsem arra indulunk, akkor azzal kell szembesülnünk, hogy a pálya egyszer csak elfogy alólunk. Ez valóban kellemetlen, bár a program visszatesz minket az előző checkpointhoz, de az - amúgy nagyon jól felépített - illúzió egy pillanat alatt elpárolog.

A másik probléma egy amúgy igen kellemes feature megjelenésére vezethető vissza. A ló- és egyéb fegyverek mellett egy nagyobb fordulópont után megjelennek és felhasználhatóvá válnak a pszíképességek is, melyeket segítségével többek között tárgyakat, ellenfeleket emelhetünk fel, pajzsot építhetünk magunk elé, vagy akár jéglövedékeket lődözhetünk az ellenségeink felé. Ezek a képességek aztán - több fokozatban - fejlődnek, ha egyre többet alkalmazzuk őket. A játék felétől nagyjából már nincs is szükség lőfegyverekre, ami nem feltétlenül lenne rossz dolog, de hiába tör ránk egyre több, egyre gyilkosabb ellenfél, a képességek használatával rettentő könnyű lesz a hatástalanításuk, és emiatt aztán a harcok egy kissé ellaposodnak. Bár az ellenfelekkel történő csatározást némileg nehezíti a „nem igazán eltalált" irányítás, amit így, ebben a formában szintén nem nevezhetünk nagyon pozitív tulajdonságnak.

Emellett még fel lehet róni a fejlesztőknek azt is, hogy a játékuk több elemében is elég erősen hasonlít

ORSON SCOTT CARD

Számtalan fantasy és sci-fi novella és regény szerzője. Legismertebb műve az 1985-ben megjelent Végjáték (Ender's Game), amely az egyik legnépszerűbb sci-fi regénynek számít kiadása óta. A Végjáték és a folytatása, a Holtak szószólója (Speaker for the Dead) szintén megkapta a Hugo- és a Nebula-díjat is. Ezzel Orson Scott Card lett az első, és egyelőre az utolsó olyan szerző, aki egymást követő két évben is megkapta a rangos elismeréseket. A szerző életműve hatalmasra rúg, a sci-fi és fantasy művek mellett az ő nevéhez fűződnek többek között a Lost Boys, a Treasure Box, az Enchantment című regények, a James Cameron Mélység című filmjének regényváltozata, a Teremtő Alvin sorozat, a Pastwatch és a Robota Mind című művek. Nagyon sokoldalú író, műveiben morális és filozófia mélységű kérdésekkel foglalkozik.

A hazai szaksajtóban divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva a szokásnak íme következzen az Advent Rising kivesézése, a hagyományos PC.Games módon.

egy Halo című játékra, amelyről talán hallottatok már. Megmondom őszintén, ez engem viszont nem igazán zavart. Ez hogy lehet? Hát nézzük...

A hangulati tényező

Ahogy már mondtam, leültem a játék elé, és nagyjából csak akkor álltam fel, amikor már kivégeztem. Ennyire pedig igen kevés játék tudott lekötni az utóbbi időben, talán csak a Half-Life 2, a San Andreas és a Psychonauts ugrik be az Advent Rising mellett az utóbbi pár hónap terméséből.

A játék elején magába szippantott a sztori, a kidolgozott világ, és az a teljesen egyedi, elképesztő hangulat, amit a program sugároz.

A hangulat megteremtéséhez hozzájárul Orson Scott Card csavarokkal telitűzdelt, eléggé pesszimista, borongós története, a játékot megszakító átvezető animációk sokasága, az ötletek, melyeket sikerült a játékba csempészni, és a zene, melye t még a hollywoodi filmek is megirigyelhetnének. Annak ellenére, hogy a program története, és maga a játékmenet nagyon lineáris, mégis érik meglepetések a játékost. A program kétszer például olyan döntés elé állítja a játékosokat, amelyek közül az egyik csak rövidebb távon, a másik azonban hosszú távon is meghatározó lesz a játék történetét illetően. Erre utaltam, amikor nem mondtam meg pontosan, kivel is utazunk a már említett dzsipben...

A fejlesztők a játékba kevés RPG elemet is elhelyeztek, pont csak annyit, amennyi megfűszerezi a játékmenetet, de nem bonyolítja meg feleslegesen. A főhős képességei (pl. mekkorát tud ugrani), a fegyverek használata, és a játék felénél megjelenő pszíképességek is fejlődnek a játék során. Minél többet használunk egy-egy fegyvert, képességet, annál jobban, gyorsabban, hatékonyabban tudjuk bevetni az seeker-ök ellen. Éppen ezért nem érdemes megfutamodni a harcok során, minél magasabb szintre fejlesztjük ezeket a fegyvereket, képességeket, annál könnyebb dolgunk lesz a főellenségekkel, akikkel lesz egy-két nagyon kellemetlen összecsapásunk. Az ellenük folytatott küzdelem során általában arra kell rájönni, hogy mi is a gyenge pontjuk, vagy éppen milyen taktikát, fegyvert kell alkalmazni ellenük. Sokkal egyszerűbb lesz a dolgunk, ha már ötös szintű, azaz maximumra tápolt készségekkel tudunk szembeszállni velük.

A fejlesztők jó érzékkel adagolják az új fegyvereket, képességeket, miközben haladunk előre a számtalan, egymástól - külsőségekben, és hangulatukban is - teljesen különböző pályákon. Amelyek során úrhajóval kell repülnünk, gyalogosan vagy dzsippel kell bejárnunk idegen bolygók kietlen vidékeit, speciális öltözékben kell átkutatni űrállomások folyosóit és termeit, vagy éppen az ellenség repülő szerkezeteibe kell bepattannunk, hogy azzal vágjunk utat magunknak. Ha mindezt sikerült volna hibátlan irányítással ellátni, bugmentesen, akkor a játékosok egy minden ízében tökéletes programhoz jutottak volna. Így sem lesz ok a panaszra, kivéve azt a nem elhanyagolható tényt, hogy a történetnek korántsincs vége a játék befejezésével. Már több játék esetében sikertelenül tettem, de most újra megkezdem szokásos esti imáimat, amelyben sűrűn fohászkodom azért, hogy az említett folytatások elkészüljenek, lehetőleg a mostanihoz hasonló bosszantó hibák nélkül.

Uniq
uniq@pc.games.hu

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Lift
A segítségével a tárgyakat, és ellenfeleket könnyedén felemelhetjük és elhajíthatjuk.

Surge
Energiahullámot indíthatunk, amellyel elsodorhatjuk, messze lökhetjük, és ki is nyírhatjuk az ellenfeleinket. Én legtöbbször ezt használtam a játék során.

Negate
Energiapajzsot építhetünk magunk elé.

Aeon Pulse
Energiagömböket lövöldözhetünk az ellenfeleink felé.

TimeShift
Egy pillanat leforgása alatt a terem távoli pontjára juthatunk, illetve az ugrás erejét kihasználva elsodorhatjuk ellenfeleinket.

Shatter
Jéglövedékeket lődözhetünk az ellenfeleink felé, illetve meg is fagyaszthatjuk őket.

MINIMUM CONFIG: PIV 1.5 Ghz, 256 MB Ram, DirectX 9.0 kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mi lesz, ha ne adj' Isten mégsem lesz sikeres a játék?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | HALO - **88%** | MDK - **92%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | **20** ÓRA

- Történet
- Ötletek
- Átvezető animációk
- Hangulat
- Kellemetlen hibák

80%

INFO BEENOX | ACTIVISION | WWW.F4THEGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Milyen fantasztikus, hogy pont négyen vagyunk!

Az első napokban még hálóköntös volt a fantasztikus négyes egyenruhája.

FANTASTIC FOUR

Készüljünk fel valami fantasztikusra! Á, inkább tegyük lejjebb a lécet.

Nagy hirtelenjében meg sem tudom mondani, hogy eddig hányszor sikerült megállapítanunk a sziklaszilárd tényt, miszerint a filmekkel együtt megjelenő, azonos című játékok inkább csak reklámfelületek. Ezek a programozóknak kiadott iparos munkák. Fejlesztésük közben rengeteg a megkötés, megszorítás, mivel rengeteg részletnek egyeznie kell a filmstúdió által lerakott alapkövekkel, motívumokkal.

Ezt az egész hajcihőt csak ahhoz tudom hasonlítani, mikor egy klasszis festőművésznek kiadnak egy munkát, hogy fessen egy képet egy mezőről, amin található öt szál margaréta, 12000 szál fű, 12 bogár, egy pokróc, egy lány, egy piknikkosár, maximum öt fa, kék ég, bárányfelhőkkel, delelő nappal. Ekkor szegény művészlélek lehet akármekkora ecsetzsonglőr, vagy palettamágus, nehéz helyzetben lesz.

Nem is kicsit. Amikor ennyi megkötés van, semmit nem vihet bele a saját énjéből, kizárólag a megrendelő megalomániás vágyait kell teljesítenie. Nem meríthet ihletet egy igazi mezőből, csak a hozott matériákból.

Ez a rövid kis helyzetképet azért vázoltam fel, mert sajnos a Fantasztikus Négyes játékváltozatának készítői is hasonló helyzetben voltak, mint az említett piktor. Mielőtt félreértések kezdenek kibontakozni, leszögezném, hogy ezt a fejlesztők védelmére hoztam fel. A PC-s verziót a Beenox, a konzolosokat pedig a 7 Studios gyártotta le, de tökéletesen ugyanolyanok. Az én szememben egyik csapat sem alkotott még maradandót a játéktörténelemben, de meggyőződésem, hogy ennél tudtak volna jobbat is. Sokkal jobbat, ami azt illeti.

Ne kövezzenek meg az ortodox Fantasztikus Négyes rajongók, mert elég régen volt a kezemben F4 képregény, akkor se nagyon magyarul, tehát tekintsetek el attól, hogy a karakterek F4 nevének fordításaival dobálózzak, inkább az eredeti, angol elnevezéseket használnám.

A játék egy tökéletesen klasszikus elemekből építkező, csapatalapú Beat'em Up, vagyis addig kell ütni, csépelni az ellenségeket, amíg azok a mozgásra, vagy az életre utaló legkisebb jeleket felmutatják. Elég egyszerűen hangzik. Megrázó közlemény következik: nem csak leírva egyszerű, hanem a gyakorlatban, végigjátszás közben is az marad. Persze, néhányan pontosan ilyen programot keresnek egy átagyalt nap utáni kikapcsolódásra, de igyekszem sugallni: ugyanezt megcsinálták már sokan, jobban. Emlékezzünk csak vissza a cel-shaded grafikás Hulk játékra, vagy a Lord of The Rings: The Return Of The Kingre. Bizony, a Gyűrűk Ura nem csak, hogy jobban nézett ki, de csinált egy olyan dolgot, amit a Fantastic Four csak a legritkább pillanataiban tett: Szórakoztatott.

Minden franchise fóbiát félretéve: nem azért hozok ki egy közel kétéves programot győzteskent ebből

TISZTA DVD

Ami nagyon tetszett a Fantastic Fourban az egyáltalán nem is a játék volt, hanem egy dolog, amin a legtöbbünk csak átsiklik installálás előtt: az autorun menü. Ez úgy van megcsinálva, hogy mielőtt feltelepítenénk a játékot, az indítóprogramban kutakodva érdekes extratartalmakra bukkanhatunk. Ami még ennél is jobb, az maga a tény, hogy a F4 végigjátszása után - ha ügyesek voltunk - a programban egy újabb adag unlock-olt extrával találkozhatunk. Bónuszpályák, interjúk, és még sok más minden. Ha a technika ördöge nem fog ki rajtunk, akkor a mellékleten megtalálhatjátok a mentésemet, amiben minden extra elérhető. Kellemes bogarászást!

a kis párharcból, mert esetleg jobban érdekel Tolkien univerzuma, mint a Lee és Kirby által alkotott sorozat. Nem, egyszerűen arról a szomorkás tényről van szó, hogy a LOTR minden tekintetben felülmúlja a F4-t.

Na, de elég a szapulásból, mert bár a F4 nem tökéletes játék, nem is mindig köt le, viszont azokra a tízhúsz percekre hatékony orvosságnak bizonyul, mikor az agyunk már túl fáradt bárminemű, összeadásnál bonyolultabb művelet elvégzésére.

A Fantastic Four-ban a címadó négy karaktert vonhatjuk hatalomszomjas irányításunk alá. Reed Richards, vagyis Mr. Fantastic a kvartett vezetője. Rendkívül intelligens, magabiztos vezető, akinek az a speciális képessége, hogy képes akármilyen formára és méretre deformálni a saját testét. Emiatt képes elérni a legtávolabbi objektumokat, valamint az ellenségek több méterről való alapos megpofozása sem jelent akadályt a számára.
Richards után következzen a törékeny Susan Storm, aki az Invisible Woman nevet kapta. Bizony, nagyon sokat sejtet a megszólítása. Amellett, hogy képes láthatatlanná válni, néhány gombkombinációt követően igen meglepő dolgokra képes bizonyos energiaterek manipulálásával. Pusztakezes harcok során túl sok használt nem veszszük, viszont támogató-karakternek nagyon jó.
Susan öccse, Johnny Storm is a Fantasztikus Négyes egy tagja, ő a Human Torch. Az ő neve is informatív: a fiatal férfi az akarata erejével képes kontrollálni a tüzet, valamint saját magát is képes lángra lobbantani akármikor. Rendkívül gyorsan mozog, pont, ahogyan a tűz terjed az éghető anyagok felületén. Amellett, hogy Johnny ide-oda cikázik lángcsóvaként a pályán, komoly harctettekre is képes: tűzlabdákat szór, és ütéseivel pillanatok alatt lángba boríthatja az ellenségeket, valamint közvetlen környezetét.
Ben Grimm is az űrállomáson volt, így szuper képességet kapott ő is.

Hová tűnt az árnyékom?

Sajnos neki a legnehezebb a dolga. Felöltötte a Thing lényét, ami nagy bánatára állandó állapot. (A képregényekben természetesen néha-néha különféle segítséggel képes visszaváltozni.) Egy 300 kilós, kőszikla keménységű testbe zárva, emberfeletti erővel felruházva mire gondol az ember? Egy kicsit dühbe gurul, nem tudja feldolgozni a helyzetet, mint ahogyan ez Bennek sem sikerül. Kiváló közelharcos, hatalmas ereje van, sok pofont bír ki! Vele nyugodtan dobálhatjuk akár az autókat is.

Nesze neked, hogy mertél beszélni a csúnya rendőr bácsival?

A négy csapattag közül gombnyomásokkal folyamatosan, kedvünkre válogathatunk magunknak, így a nekünk legszimpatikusabb karakterrel oszthatjuk a parasztlengőket tonnaszámra. Hogy ne legyen mindig, mindenki egy emberrel, a programozók úgy tervezték a játékot, hogy egyszerre maximum 2 szuperhős legyen egy pályaszektorban. Ez alól kivételt képez néhány főellenség harc, de nagy általánosságban elmondható, hogy mindenki irányításával nagyjából ugyanannyi időt fogunk eltölteni.

Igen, az irányítás… Az első egy órám szinte csak azzal ment el, hogy kitapasztaljam az irányítást. Erre azért volt szükség, mert a játékon belül egyáltalán nem lehet megváltoztatni a billentyűzetkiosztást, sőt alapesetben az egérhez a kamerán kívül nincs is funkció rendelve! 2005-ben kizárólag billentyűzetről irányítani egy játékot rém furcsa dolog. Balga fejemnek köszönhetem ezt a kis migrénrohamot, ami ekkor tört rám, mert csak ez után vettem elő a használati utasítást, ugyanakkor rájöttem, hogy a windows-beli indítóprogramból be lehet állítani mindent. Aranyos, de a konzolos portolás során nehéz lett volna ezt egy Options menübe beépíteni? (Ugyanis nincs ilyen menü, mindent az indítóprogramban kell beállítani.)

Nem kezdődött tehát túl jól a közös kalandom a Fantasztikus Négyessel, de türelmes ember hírében állok, úgyhogy tovább folytattam a puhatolózást. Persze mindezt azután, hogy az alap billentyűzetkiosztást (ki volt az a szadista, aki ezt kitalálta?!) gyorsan saját szájízemre, és egeremre szabtam. Innen kezdve sokkal simább lett minden. Rájöttem, hogy eddig azért volt nehéz a játék, mert nem tudtam, hogyan kell irányítani. A konfigurálást követően azonban minden olyan pofonegyszerű lett, hogy nevetve, kb. 7 óra alatt végigküzdöttem az összes pályát. Ezek a helyszínek az én szájízemnek ugyan kicsit sterilek, azért már majdnem jók. Igazából lehetett volna sokkal rosszabb is.

Nem csak a szintek puritánsága zavart, hanem a játék egészére vonatkozó kis poligonszámú grafika is. Néhány dolgot szépen megcsináltak, de összességében nézve ez így nagyon vérszegény. Ismét csak a konzolokat tudom okolni, mert a mostani generáció grafikailag visszahúzó erőt képez, és ez az alacsony felbontású textúráknál, és a low-poly modelleknél már nagyon meglátszik.

A Fantastic Four nem egy kiemelkedő játék, úgyhogy senkinek nem tudom azt mondani, hogy „Vedd meg, mert megéri". Csak olyan fektessen ebbe a programba, aki teljesen biztos abban, hogy munka, vagy mondjuk egy kis World Of Warcraftozás után ilyen szintű instant kikapcsolódásra vágyik. A tengerentúlon 30 dollárért vesztegetik a programot, tehát egyáltalán nem nevezhetjük pénztárcafonnyasztó rémségnek. Csak pihenésképp!

Dante
dante@pc.games.hu

FANTASTIC FOUR NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Fantastic Four játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mitől alakultak szuperhőssé a fantasztikus négyes tagjai?
Mi Mr. Fantastic különleges képessége?
Ki játssza a filmben a Sue Storm szerepét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Fantastic Four játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 32 MB VGA, 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 3,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért csak a címe Fantasztikus?!

DVD: Demo, Video, Patch, Hátlap, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | SPIDER-MAN: THE MOVIE - 86% HULK - 68%

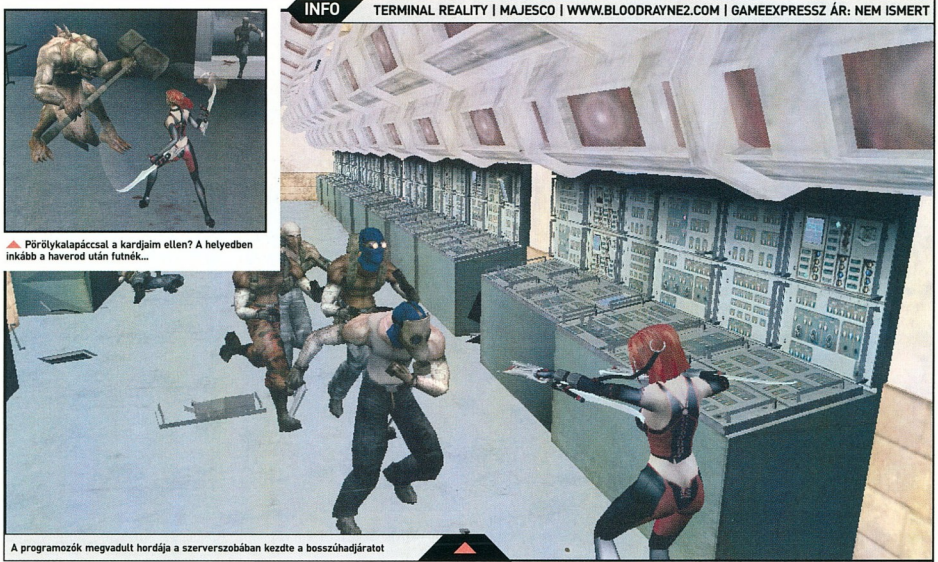
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **7** ÓRA

- + Szuperhősök
- + Jó zene
- − Idegesítő hangok
- − Langyos játékmenet
- − Kevés fantázia

65%

Pörölykalapáccsal a kardjaim ellen? A helyedben inkább a haverod után futnék...

INFO TERMINAL REALITY | MAJESCO | WWW.BLOODRAYNE2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A programozók megvadult hordája a szerverszobában kezdte a bosszúhadjáratot

BLOODRAYNE 2

Dekoratív, félig vámpír, félig ember hölgyemény jól fizető állást keres.

Biztos, hogy még senki sem hallott hasonló dologról: egy félig vámpír, félig ember főhős éppen a világ megmentésén fáradozik. Biztos, hogy még senki sem hallott hasonló dologról? Egyáltalán nem. Olyannyira száz százalék, hogy jelen pillanatban leírni sem tudom. Nem akarok nagy nevekkel dobálózni, de elég, ha csak Blade-re gondolunk. Kedvenc félvámpírunk az első részben ütősen, a másodikban már kevésbé, míg a harmadikban már csak vérszegénynyen osztotta ki élet és halál határmezsgyéjén egyensúlyozó ellenségeit.

Mellette természetesen képregényben, filmen, rajzfilmen, vagy könyvben is reñgeteg hasonló képességű hős, vagy antihős létezik. Pontosan elég helyen jelen van ez a létforma ahhoz, hogy ha esetleg egy újabb környéken megjelenik, már nem tekintünk rá olyan nagy áhítattal, mint ahogyan azt tettük az első kétszáz alkalommal.

A Bloodrayne főhőse, Rayne szintén egy ilyen lény, aki bár önmagában még elég izgalmas (hisz elég csak ránézni), de ha a kontextust is figyelembe vesszük, már korántsem lesz ennyire csábító. Gondolom, a legtöbben emlékeznek még a 2002-ben megjelent első részre. Ha nem is játszottuk végig, azt azért el tudom képzelni, hogy legtöbbünk kipróbálta mondjuk valamelyik havernál, vagy ismerősénél. Azok, akik mégsem játszottak vele, elárulom, hogy a 2002-es inkarnáció az 1930-as években játszódott, mikor Rayne bonyolult összeesküvéseken átrágva magát konfrontálódott saját apjával, aki éppen a nácikkal volt szoros kapcsolatban. Egy szó, mint száz, alaposan kioszottuk saját apánkat, akinek egy életre elment a kedve a gonoszkodástól!

Vagy mégsem? A Bloodrayne 2 elején már egy szép időbeli ugrást követően a mában találjuk magunkat. Senki sem firtatja, hogy mi történt Rayne-nel az utóbbi hetven évben, de erre nincs is túl nagy szükség. Annyival érjük be, hogy a főhősnőnk még mindig szépséges, ám új akadály gördült elé.

Miután apucit félreállítottuk, a sors úgy hozta, hogy most a saját vérrokonainkat kell kiiktatnunk. Úgy látszik, hogy a papánk, Kagan nagyon kelendő volt mind élőholt, mind emberi hölgyek széles körében (hiába, na, párszáz év alatt biztos sikerült betanulnia pár csajozós technikát), mert egy egész futballcsapatra való kistestvérünk van, akik részben, vagy teljesen a vámpír lét aktív kóstolgatói. Nem is lenne baj a kiterjedt családfa, csak karácsonykor, mikor mélyen a zsebünkbe kell nyúlni ajándékosztásokkor, de ez a família problémásabb a többinél. Úgy látszik, hogy a tesók összefogtak egy-

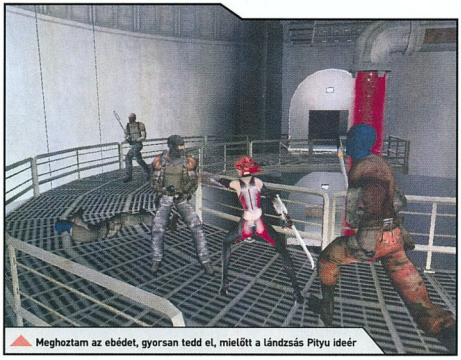
A LEGHÍRESEBB VÁMPÍR

Magyarország egykori uralkodója, Zsigmond király, aki 1410-ben németrómai császár lett, megalapított egy titkos lovagrendet, amelynek tagjait személyesen válogatta össze. A lovagok eme tömörülését a „Sárkányok rendjének" nevezte el, feladatuknak pedig a kereszténység megőrzését, valamint az ottomán törökök terjeszkedésének megakadályozását szabta meg. Emblémájuk egy kitárt szárnyú, félelmetes sárkány volt, amelyről még kép is maradt fent. Vlad Tepes apja 1431-ben a rend tagjai közé került, mivel oly bátran verte vissza a török támadásokat. Ettől fogva a család jelképévé vált az állat, melyet még a saját pénzérmeikre is ráverettek. Románul a „drac" szó sárkányt, és ördögöt is jelent, az „ulea" tag pedig valakinek a fiát jelöli. A név, Drakula tehát a kezdetektől (talán szándékosan) kétértelmű volt. A „Sárkány fia", a fiatal Vlad Tepes hadd legyen büszke apja érdemeire, és az "Ördög fia", azokért, amiket ő maga tett.

mással egy grandiózus Vámpír-apokalipszis érdekében, amit „Halotti lepel" fedőnévvel láttak el. Találó a név, mivel ez a vérrel működő szerkezet egy szép kis „takaróval" borítaná be az egész földgolyót, ami örök sötétséget, következésképp állandó vámpírjelenlétet biztosítana mindenhol. Természetesen nekünk, embereknek kell félnünk, mert minket érintene legérzékenyebben, ha sikerrel járna a gonosz rokonság, elvégre a D-vitamint is a naptól kapjuk…

Megvannak az ellenségeink, a célunk - stílszerűen fogalmazva - a napnál is világosabb, mire várunk még? Nyugodtan csapjunk a közepébe.

Elkented a rúzsom! Most meglakolsz!


Meghoztam az ebédet, gyorsan tedd el, mielőtt a lándzsás Pityu ideér

A Bloodrayne 2 rendkívül sok mindenben hasonlít az elődjéhez, rengeteg dologban fejlődött, és javult is mindezek mellett. Nem kell semmi vérkomoly dologra számítani, a játék inkább épít a külsőségekre, mint a valós, fajsúlyos tartalomra.

Rayne néninek különféle módszerek tárháza áll rendelkezésére, mikor az ellenségek likvidálásáról van szó. Alaphelyzetben - és ez a legjobban használható módszer - félvámpír főhősnőnk a kezeihez csatolt mágikus pengékkel fogja osztani az áldást. Ez a két kardszerűség nem csak jól néz ki, de kimondottan hatásos eszköznek bizonyul a mindennapi kaszabolások során. Természetesen nem csak önkívületi állapotban elkövetett hadonászásokról van szó, hanem komoly, mozgáskombinációkká összefont részletes mozdulatokról. Ezekből van bőven, azt meg kell hagyni, és szerencsére a minőség egyáltalán nem ment a mennyiség rovására! A játék egyik legnagyobb pozitívuma a gyönyörűen kivitelezett és leanimált mozgás, amely olyan finoman létesít kapcsolatot a pályával, az ellenfelekkel, hogy azt öröm nézni.
A másik fontos ítélethirdető eszköze a kelléktárban, az a „Kárpátok Sárkányai" nevezetű pisztolyszett. Erre a két fegyverre akármelyik pillanatban átválthat Rayne, és bár alaphelyzetben nem túl erősek, a játék és a történet előrehaladtával egyre frissebb és erősebb tüzelési módokat kapunk jutalmul a Sárkányokhoz. Lehet, hogy még önmagukban ezek sem bizonyulnak a legerősebb támadási módnak, azonban ha sokat használunk egy-egy üzemmódot, az fejlődni fog, ezáltal különleges formákat öltenek lövéseink. A pisztolyok vérrel működnek, így ha elfogy a nekik előkészített tartalék, az életünkből kezdenek el apró darabokat elszipolyozni.

Néha lehet olyan érzésünk, mintha random módon történnének az események az orrunk előtt, minta teljesen más történne, mint amit mi billentyűinkkel és egerünkkel diktálunk. Nem kell ettől megijedni, nem a mi rendszerünkben van a hiba, mindössze a konzolos portok irányítását csak a legritkább esetben sikerül eltalálniuk a kóderekne. A Bloodrayne 2 nem tartozik azon esetek közé, ahol ezt a pici problémát hibátlanul oldották meg.
Ezen olyan sokat nem érdemes rágódni, mivel mindenki, aki konzol portokkal kezd, tisztában van azzal a ténnyel, hogy az irányítás nagy esélyel lesz közepes, vagy akár annál rosszabb. Vannak persze kivételek, mint a Star Wars K.O.T.O.R., és persze az állításomat alátámasztó szereplők is jelen vannak, mint például a Metal Gear Solid 2, vagy az ebben a számban is ismertetett Fantastic Four.

Noha a játékmenet a végletekig lineáris, és az irányítás is hagy bőven maga után kívánnivalót, azért bőven akad pozitívum is a Bloodrayne 2-ben. Ott van a már kitárgyalt gyönyörű mozgásanimáció, a szexi főhősnő, ide betársul még a szép grafika is. Persze azt nem mondom, hogy ez felér egy Splinter Cell: Chaos Theory-val, vagy akármelyik másik nagyágyúval, de a lehetőségekhez mérten igenis szép munka.
A konzolos verziókhoz is volt szerencsém, így bizton állíthatom, hogy a megjelenésen csiszoltak egy keveset, ami ugyan nem olyan mértékű, hogy elfeledtesse velünk a játék néhol szembeötlő hibáit, mégis azt kell mondanom, hogy a Bloodrayne 2 többi építőkockájához képest egész magas fokán áll a minőség-létrának.

Ez egyáltalán nem nehéz játék, nem is kiemelkedően jó program, viszont középszerűnek titulálni is túl erős lenne. Akik a komolyabb műfajokhoz szoktak, könnyen úgy találják majd, hogy munka utáni kikapcsoló-

A csirkék nem tudnak repülni... én azért megpróbálkozom vele

dásnak, úgy negyedórára, jó időtöltés (sokkal jobb, mint a Fantastic Four), és így végigjátsszák majd egy hónap alatt. Mások, ezzel ellentétben igen jól fognak szórakozni a Bloodrayne 2-vel, ők akár két szűk délután is a végére járhatnak a vámpírtestvérek halálos összeesküvésének. Jó szórakozást mindkét csoportnak!

Dante
dante@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: P IV 1.4 Ghz, 256 MB Ram, DirectX 9.0 kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ezt tartott nyolc hónapig átportolni?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | BLOODRAYNE - **78%** TOMB RAIDER - **92%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- **Szép mozgásanimáció**
- **Rayne jól néz ki**
- **Kis adagokban ajánlott**
- **Purítán konzolportolás**
- **„Érdekes" irányítás**

70%

LEÍRÁSOK

67 RISING KINGDOMS - 85%

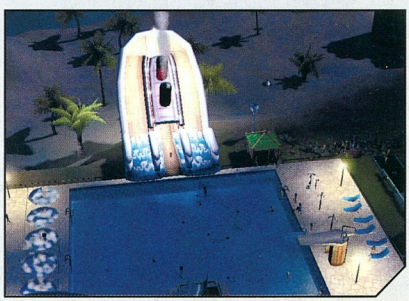
Manapság a fantasy világban játszódó RTS játékról esik szó, legtöbben csak legyintenek, hogy na, megint egy újabb Warcraft 3 klón, meg különben is, vajon mi újat tud még bárki mutatni nekünk? Nos nem eszik olyan forrón a kását, és higgyétek el, lehet még új a nap alatt. Itt nem éppen a játékmenetre gondolok, hanem inkább a bevethető egységekre, és azok különleges képességeire, a varázslatokra, hiszen egy fantáziavilágban minden megengedett és minden lehetséges, a fejlesztők képzelete pedig szerencsére legtöbbször bátran szárnyal, akár az egekig.

70 ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED - 90%

Meglovagolandó az eredeti játék fergeteges sikerét, itt az első kiegészítő Chris Sawyer vidámpark-építgetős remekművéhez. Ezúttal vízi világot tervezhetünk medencékkel, delfinekkel, félelmetesnek tűnő csúszdákkal, számos újítással, és - legfőképpen - lebilincselő játékélménnyel. Pár óra a játékkal, és garantáltan húzni fogjuk a szánkat, ha szóba kerülnek az igazi, nem virtuális strandkomplexumok...

72 CODENAME PANZERS: PHASE TWO - 93%

Furcsa egy helyzet nem? Az egyik cikkedben még úgy-ahogy dicsérgetsz egy második világháború RTS-t, de már közben is a szívednek oly kedves hazai fejlesztésű stratégiával (Codename: Panzers) példálózol, amellyel annak idején oly sok szép órát töltöttél el. Aztán pedig néhány nap múlva, mondhatni varázsütésre ott terem az orrod előtt annak a bizonyos játéknak a folytatása, mely mindenből többet-jobbat-szebbet ígér, mint az elődje. Örülünk hát Vincent? Nos, az hamarosan kiderül...



STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Ufo: Aftershock
- Dragonshard
- Blitzkrieg II
- Heart of Empire: Rome
- Civilization IV
- Spellforce II
- Hotel Giant 2
- Heroes of Might and Magic V
- Paraworld
- Wildlife Park 2

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Rome Total War: Barbarian I. 2005/09 Sega
- Premier Manager 2005-2006 2005/09 Zoo Digital Group
- Earth 2160 2005/09 Deep Silver
- Close Combat: Red Phoenix 2005/09 Deep Silver
- Worms 4: Mayhem 2005/07 Take 2
- Codename Panzers: Phase Two 2005/07 Codemasters
- Rising Kingdoms 2005/07 Black Bean Games
- Chaos League: Sudden Death 2005/06 Digital Jesters
- Deep Sea Tycoon 2 2005/07 CDV
- Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! 2005/06 Atari
- 10. Afrika Korps Vs. Desert Rats 2005/07 GMX Media

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology
2. C&C Generals
3. Starcraft
4. Warcraft III
5. Sim City 4
6. Rome: Total War
7. Armies of Exigo
8. Panzers
9. Soldiers: Heroes of WWII
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats

Monte Cristo
Codemasters
Electronic Arts CDV
Activision
Electronic Arts
Vivendi
Vivendi
Electronic Arts

INFO HAEMIMONT GAMES | BLACKBEAN GAMES | WWW.RISINGKINGDOMS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Sok jó ember kis helyen is elfér.

Csata után mozi? Mit nézzünk meg, Gyűrűk Ura 3?

RISING KINGDOMS

Az elfek nyáron papucsban járnak

Manapság a fantasy világban játszódó RTS játékról esik szó, legtöbben csak legyintenek, hogy na, megint egy újabb Warcraft 3 klón, meg különben is, vajon mi újat tud még bárki mutatni nekünk? Nos nem eszik olyan forrón a kását, és higgyétek el, lehet még új a nap alatt. Itt nem éppen a játékmenetre gondolok, hanem inkább a bevethető egységekre, és azok különleges képességeire, a varázslatokra, hiszen egy fantáziavilágban minden megengedett és minden lehetséges, a fejlesztők képzelete pedig szerencsére legtöbbször bátran szárnyal, akár az egekig.

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ TÖBBI FAJ

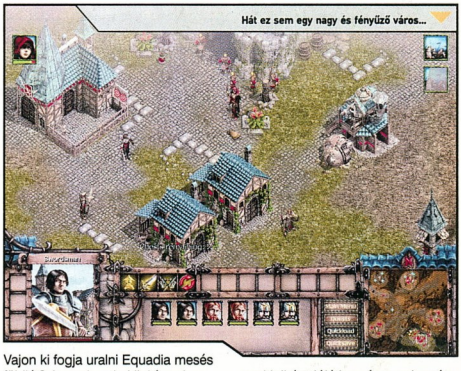
A **Sárkányok** (Dragons) a legősibb faj a vidéken, de ennek ellenére keveset tudunk az erejükről. A múlt és a jövő őrzői, és azt mondják magukról, hogy képesek utazni az időben, így képesek bárhol felbukkanni. A kolóniáik csak a sziklás területeken képesek élni.

A **Trollok** bár a legnagyobb erejű nép, testük kőből van, de amilyen erősek, éppoly alacsony az intelligenciájuk is. Ők elfogadják a birodalom szabályait, csak hagyja mindenki őket élni békében.

Az **Árnyak** (Shades) egy magányos nép, amely azzal a céllal jelent meg Equadia területén, hogy minden életerőt megszerezzen magának. Senkit nem tekint a szövetségesének, minden itt élő nép halálos ellensége. Legfélelmetesebb tudásuk a láthatatlanná válás, mely ellen minden faj másként védekezik.

A **Nomádok** egy teljesen öntörvényű nép. Nekik mások az isteneik, ők csak a természet törvényeit fogadják el. Folyamatosan vándorolnak, és a legváratlanabb helyeken építik fel kis táboraikat. Minden faj megveti és semmibe veszi őket, ennélfogva mindenkit ellenségükнek tekintenek.

Az **Elf** nemzet volt az ősi időkben az egyetlen domináns faj Equadia vidékén. A Foresterek megjelenésekor törzsek sokaságára szakadtak, hogy megőrizhessék ősi varázstudományukat.



Hát ez sem egy nagy és fényűző város...

Vajon ki fogja uralni Equadia mesés földjét? Az emberek, kik híresek remek fegyvereikről? Vagy a Foresterek, akik a természet őrzői, és az abban rejlő erőket használják fegyverül? Vagy talán a félelmetes Darklingok, akik a mágia és a magma gyermekei? Hamarosan kiderül, hiszen erről szól a most következő történet.

Equadia földjén már évszázadok óta béke honolt. Lakói istenek kegyeltjeiként jólétben és gazdagságban éltek egymás mellett. Nagy és fényűző városokat építettek, virágzott a gazdaság. Az istenek látva, hogy minden rendben megy, egy időre elfordították róluk a figyelmüket. Ekkor azonban történt valami, máig sem tudja senki, hogy pontosan mi, de a lényeg, hogy az emberek lassan kezdték elveszíteni a bizalmukat egymásban, elkezdtek

A HÁROM FŐ FAJ

A **Darklingok** a mágia és a magma gyermekei, az egyik ősi faj Equiada földjén. Szakértői a kőnek, masszív épületeket emelnek fekete sziklából. Nyersanyagként aranyat használnak, melyekhez finomítókat emelnek és drágaköveket a Crystal Spire-ből. Minden épületük mellé jár egy Soulwatcher, mely egy repülni képtelen madár, ellenben képes megmutatni a láthatatlan ellenfeleket. Hála kapcsolatuknak az ősi istenekkel, minden Darkling egység és hős képes meggyógyulni magától, akár a súlyosabb sebekből is.

A **Foresterek** kétféle nyersanyagot használnak: az aranyat speciális növényekkel termelik ki, melyek kész formában adják át a munkásoknak a nemesfémet szállításra. A másik nyersanyaguk a drágakő, amelyhez mágikus kutat kell építeniük a lelőhely mellé. Köszönhetően annak, hogy a házaik növények, azok szép lassan regenerálódnak, természetesen csak akkor, ha nem pusztultak el teljesen. Speciális egységük a Moon Hunter, mely fegyverével, a Moon Blade-del képes egyszerre több ellenfelet is megdobni. Remek vadászok, szinte minden idejüket erre fordítják békeidőben.

Az **Emberek** (Humans) a technika, a vallás, az alkímia és a mágia kombinációját használják. Fő nyersanyagforrásuk az arany és a gyémánt, melyet parasztok segítségével képesek bányászni a lelőhelyekről. Ugyanezek a parasztok szállítják tovább azt a Town Hallba vagy Trade Postba. Képesek gyógyítani egységeiket a harcmezőn a Monkok révén. A hősök képesek megtanulni a Life Steal varázslatot is, mellyel az ellenféltől ellopott életerővel gyógyíthatják a környező csapatokat. Az emberek az egyetlen faj Equiada földjén, mely rendelkezik annyi mérnöki tudással, hogy épületeit megjavítsa.

fegyverkezni, és előbb határvillongások, területviták kezdődtek, majd lángbaborult az egész birodalom. Minden királyság magának akarta a szomszéd területét, és uralkodni akart mindenki más felett. Ezt persze nem nézte tétlenül Equadia több faja sem, mert veszélyben érezték a saját világukat, és ők is kénytelenek voltak beszállni a harcba. És ezzel kezdetét vette egy véget nem érő háború, eljött a totális káosz, amelynek előbb utóbb véget kell vetni. Ahogy kiteljesedett a háború, már nem csak az Emberek, hanem a Foresterek, és a Darklingok is saját maguknak akarták a hatalmat, mivel úgy látták, hogy ha az emberek valamelyik királysága kerül hatalomra, az ő világuknak vége. De hogy még tovább bonyolódjon a helyzet, Equadia földjén elszórtan élő további öt faj, a Shade-ek, a Nomádok, a Sárkányok, a Trollok és az Elfek is akarva-akaratlanul belebonyolódtak a küzdelmekbe, mindig ott bukkanva fel, ahol a legkevésbé sem várták őket, és annak az oldalára álltak, aki leginkább az ő érdekeiket képviselte. Ebbe a hatalmas zűrzavarba kapcsolódunk be a Rising Kingdomsban, melyben a mi dolgunk annyi lesz, hogy a lehető leggyorsabban rendet teremtsünk a birodalom minden zugában, hogy ismét helyreálljon a béke; az a béke, melyet az isteneik oly megelégedéssel szemléltek évszázadokon át.

Alig három hónappal az után, hogy a bolgár nemzetiségű Blackbean Games nevű fejlesztő csoport bejelentette, hogy mivel foglalatoskodik, a boltok polcain landolt a Haemimont Games jóvoltából a Rising Kingdoms. Vagy ilyen gyorsan összedobták, vagy ilyen jól sikerült titokban tartani, mi készül. A fejlesztők munkájával már találkozhatott, aki ismeri a Tzart vagy a Celtic King nevű játékot, és egyikről sem mondhatjuk azt, hogy összecsapott tákolmány lenne, és ebben az esetben is előrebocsátom, hogy most sem ilyenről fogtok olvasni. A legújabb művük, mint azt már sejthetitek, egy vérbeli RTS némi RPG-elemmel megspékelve, mely egy fantasy világban játszódik. Stratégiai játék lévén természetes, hogy vannak olyan elemei, melyek más játékból ismerősek lehetnek, de ez éppúgy igaz minden más játékra, amely ebben a stílusban készült. Ennél fogva csupa ismerős dologról fogtok olvasni, de azért mégis egy kicsit minden más lesz. A játék szereplőivel már megismerkedtetek néhány sorral feljebb. De hogy is jön össze ez a sok faj egyetlen játékban? Adott tehát a három fő faj, az Emberek, a Foresterek és a Darklingok Mindhárom faj, mint azt említettem, fő céljának tűzte ki az Equadia feletti teljes hatalom megszerzését. Mindhárom faj alapjaiban különbözik egymástól, és ez nem csak a külsejükre igaz, hanem a fegyvereiktől kezdve a harcmodorukon át mindenre. Erről egyébként a külön táblázatban is olvashattok. A történet eseményeinek igazságos végigkövetése miatt mindhárom faj vezetőinek szerepében kipróbálhatjátok a stratégiai tudásotokat. Az emberek vezetőjeként a középkori fegyverekkel felszerelt gyalogos és lovas katonáké a főszerep, a Foresterek vezetőjeként a természetet hívhatjátok segítségül, például farkasokat, míg a Darklingok szerepében a legnagyobb hangsúlyt az ősi mágia elemeire kell fektetni. Mindhárom fajra igaz viszont, hogy a javak, és a harchoz szükséges mindennemű kellékhez nyersanyagokra van szükség. Ebben a játékban ez az arany és a gyémánt, a fejlődéshez pedig elengedhetetlen adott mennyiségű győzelmi pontszám. A javak kitermelése tehát egyformán szükséges, de mindegyik faj máshogy oldja meg ezt a feladatot. Az emberek esetében a parasztok bányásszák és szállítják az aranyat és a gyémántot a főépületbe, vagy az úgynevezett Outpostba. A Foresterek egy speciális növényből nyerik az aranyat, melynek termelődése azonnal a kassza tartalmát gyarapítja, a gyémántok kinyeréséhez, pedig egy varázskunyhót kell építeni. A Darklingok mivel az izzó lávamezők fölött élnek, egyenesen abból nyerik az aranyukat finomítókkal, a gyémántokat, pedig a Crystal Spire-ből. Ami mindhárom fajnál megegyezik, az a szükséges győzelmi pontszám a fejlődéshez, amelyhez csak győztes összecsapásokkal juthatunk hozzá. Az alap épületekhez és az egyszerű harcosokhoz csak arany kell (néha nem is kevés), de a komolyabb tudású katonák és a spéci épületek felhúzásához már gyémántra is szükség van. Az hiszem, most kell megemlítenem a játék főszereplőit, a vezetőket. Nos ők nem az egyszerű katonák soraiból kiemelkedett hadvezérek, hanem a faj uralkodói, illetve a nemesség valamely különleges képességekkel megáldott tagjai. Legtöbb küldetésben közülük valamelyik kapja a főszerepet, az ő dolga lesz a feladat végrehajtása, de néhány esetben csupán jelen lesznek, de akkor akár többen is egyszerre. A főszereplők a legerősebb karakterek, ők azok, akiknek különleges varázstudományuk lehet, és ők azok, akiknek a fejlődése miatt mondhatjuk azt, hogy van némi RPG beütése a játéknak.

A Championok, vagyis a hősök alapszinten némi arany fejében megtanulhatnak néhány va-

Jól van na, a főépítészünk imádja a tornyokat.

Kezd unalmassá válni a kirándulás. Süssünk inkább békát.

rázslatot, de ha magasabb szintű bűbájt akarunk velük megtanítani, ahhoz már a keservesen megszerzett győzelmi pontokból kell áldoznunk. De hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, egyik hős sem tanulhatja meg az összes varázslatot. Van olyan varázslat a sorban, amelynek tudása kizárja egy másik megszerzését. A fejlesztők ezzel az egyszerű trükkel oldották meg, hogy ne lehessenek csupa csúcstudású karaktereink, ráadásul ez az újbóli végigjátszást is érdekesebbé teheti, hiszen más utat választva a tudomány rögös útján egész más képességekre tehetünk szert.

Mint azt említettem, a hősök kétféle módon lesznek jelen a küldetésekben. Az egyik esetben mint a küldetés végrehajtói, amikor az elhalálozásuk a pálya végét jelenti, a másik esetben mikor csak a sorainkat erősítik, és akár többen is le-

mazhatók, de mindegyikben csak néhány ilyenre van szükség.

Mint említettem, mindhárom faj bőrébe bújva elvezethetjük az adott népet a végső győzelemig, amely-

Gömbvillám vagy UFO? Esetleg a tazmán ördög?

hetnek, ilyenkor gyakorlatilag halhatatlanok. Ez azt jelenti, hogy bár ők is sérülnek, és miután lenullázódtak, meghalnak, de a szellemük jelen marad, és egy biztonságos helyen képesek feltámadni, és újult erővel belevetni magukat a küzdelmekbe.

Térjünk kicsit vissza a fejlődésre, de most nem mint RPG-, hanem mint a hagyományos RTS elem. A Rising Kingdomban is van némi technológiai fejlődés, de szerencsére csak nagyon minimális mértékű. Ez tulajdonképpen a valamely hasznos célból emelt épület fejlesztését jelenti, amit ezekben az esetekben aranyért és győzelmi pontért lehet megváltani. Ezek a fejlődések a főépületekben, a katonákat termelő épületekben, a templomokban, illetve a varázslókat termelő, illetve a fegyverzetet gyártó épületekben, és az embereknél ezen felül az őrtornyok esetében alkalhez fajonként 10-10 pályán kell magunkat átverekedni. A fejlesztők ajánlása szerint - és ezt én is tanúsíthatom -, a Human oldalon célszerű belevágni az egyre nehezedő feladatok sorába. Ide kívánkozik egy érdekesség, amellyel eddig csak ebben a játékban találkoztam. Minden küldetés előtt külön beállítható a játék nehézségi foka, így egy esetleg nehezebb pályán ha elbukunk, lejjebb tudjuk venni a nehézségi fokot.

Manapság bátran mondhatom azt, hogy egy játék eleve bukásra van ítélve, ha hiányzik belőle a többjátékos mód. Nos ez a rész a Rising Kingdomból sem maradt ki. Erre a célra külön készítettek nekünk 22 egyedi pályát, amelyek kettőtől nyolc játékosig adnak lehetőséget egy kis csatározásra. A játékosok egymással szövetkezve csapatokban, vagy egyedül játszva mindenki-mindenki ellen csaphatnak össze. Erre a játékmódra a Gamespy szerverén, vagy helyi hálózatban van lehetőségetek a már megszokott módon, vagyis vagy csatlakoztok egy már futó játékhoz, vagy ti indítotok egy sajátot, amelyhez csatlakoznak a többiek. Na és még egy kis ráadás. Ha nem lenne elég a 22 előre generált pálya, akkor a beépített pályaszerkesztővel bárki könnyedén kreálhat néhány neki tetszőt, melyeket mentés előtt még tesztelni is lehet; ennek sikeressége után már lehet is menteni a többi közé. A pályaszerkesztő kezelése annyira egyértelmű, hogy néhány perc alatt bárki könnyedén megtanulhatja a használatát, így erre nem is vesztegetem tovább a drága helyet.

Nem esett még szó a körítésről, vagyis arról, ami a szemet és a fület gyönyörködteti, vagy elborzasztja.

Nos a megjelenés az, amelyről mondhatok jót is és rosszat is. Kezdem mindjárt a rosszal, legalábbis azzal, ami engem zavart. A nézőpont teljes mértékben kötött. Tehát sem forgatni, sem dönteni, sem távolítani, vagy közelíteni nem lehet a kamerát. Az opciók között beállítható a felbontás, és kész. A külcsín minden egyéb részéről viszont csak jót tudok mondani. Először is a képernyő felépítése teljesen logikus és áttekinthető, minden lényeges információ megjelenik a szükséges pillanatban, és semmi felesleges felirat vagy ablak nem takarja a játékteret. A játéktér viszont szerintem úgy jó, ahogy van. A karakterek szinte a végletekig részletesen megrajzoltak, az épületek messziről felismerhetők, és pontosan látszik a funkciójuk a külső jegyeikből. A táj, ahol az események zajlanak bár csak kétdimenziós, de pont annyira részletes, hogy már szépnek mondható, de még nem zavarja a szemet játék közben. Essen még néhány szó a hangokról. Játék közben kellemes zene szól, melynek ugyan állítható a hangereje, de fölösleges hozzápiszkálni, (hacsak nem zavar másokat) mert egyrészt kellemes középkori sugallatú, másrészt tökéletesen illik a játék hangulatához, és így egyáltalán nem zavaró, nem válik idegesítővé. A játék közben történt eseményekről egyéként szóban is figyelmeztetést kapunk, az egységek összecsapásakor minden fegyvernemnek más hangjai vannak, ráadásul a varázslók még a varázsigéket is elmormolják, miközben bűbájoskodnak. Egy szó, mint száz, úgy jó, ahogy van.

Sajnos a helyem elfogyott, így nem tudok több információval szolgálni, és csupán annyi kívánkozik ide a végére (azoknak is, akik az utolsó bekezdést olvassák először!) hogy meglepően jóra és hangulatosra sikeredett a Rising Kingdoms. Mindenkit óva intek attól, hogy előre ítéletet mondjon róla, anélkül, hogy játszott volna vele. Különösképpen igaz ez az RTS kedvelőkre, akiknek egyenesen ajánlom ezt az új darabot a gyűjteményükbe.

Clemi
clemi@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 800 MHz CPU, 256MB RAM, 32 MB DirectX 9.0 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kötött a kameraállás?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | WARCRAFT 3 - ??% ARMIES OF EXIGO - 86%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 15 ÓRA

+ Egyszerű játékmenet
+ Könnyű kezelhetőség
+ Remek pályaszerkesztő
- Kötött a kameraállás
- Néha kicsit nehéz

MULTIPLAYER 80%

85%

INFO CHRIS SAWYER / FRONTIER DEVELOPMENTS | ATARI | WWW.ATARI.COM/ROLLERCOASTERTYCOON/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A vízi vidámparkban a vízbe vizelni szigorúan tilos!

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Építsen Ön is vízi vidámparkot a fülledt szobában, és frissüljön fel!

Bevallom, ferde szemmel néznék arra, aki azt kezdené fejtegetni nekem, hogy a legnagyobb nyári melegben mennyire van értelme a számítógép előtt ülve vízi vidámparkot építeni, miközben sóvárogva gondolunk valamely vízzel borított területbe való mély behatolásra, valamint az ez után időszerű, parton kivitelezett céltalan heverészésre. Ennek fényében különösen zavarba ejtő dolog az, hogy cca. egy hét után kezd megváltozni előítéletekkel súlyozott véleményem, ennek oka pedig a Rollercoaster Tycoon 3 című - mellesleg eddig csaknem kilencmillió példányban eladott - „vidámpark-kreálós" játékhoz készült kiegészítő, mely a találó „Soaked!" névre hallgat. A nyári szezonra bedobni egy ilyen címet garantált bombasiker, még akkor is, ha igénytelen és átgondolatlan a cucc. Na de mi van akkor, ha az emlegetett termék nem csak hogy nagyszerű, de fantasztikus, sőt mi több, zseniális? Márpedig itt bizony ezzel az esettel szembesülünk, a Soaked telepítésével ugyanis egy teljesen új élményt kapunk, az embernek olyan érzése támad, mintha egy különálló program lenne.

Kiegészítő voltából adódóan természetesen tartalmazza az alapjáték minden előnyét, az abban található hibák javítását, továbbá megannyi csudajó újítást. A legnagyobb ötlet kétségkívül a medencék bevezetése, ez mindennek az alapja, valljuk meg, egy vízi park nehezen képzelhető el nélkülük. Rengeteg extrát is kapunk ezek mellé, felszerelhetjük őket ugródeszkákkal, napernyőkkel, víz alatti és felszíni lámpákkal, hullámgéppel, pezsgőfürdőkkel, nyári munkában izzadó egyetemista úszómesterrel; az egerünkkel örvényeket, hullámokat hozhatunk létre, és még ezer dologgal szórakozhatunk. A fürdőhelyekhez a bejárat nagyon ötletesen az öltözőn át vezet, ennek is kiválaszthatunk többféle megjelenési formát, kinek mi az ízléses, még a fertőtlenítő vegyszer erősségét is meghatározhatjuk. Felhúzhatunk emeletes medenceszinteket, csatlakoztathatjuk őket csigalépcsővel, a lehetőségek száma szinte végtelen. Másik remek móka, hogy a medencéket összeköthetjük egymással, ezáltal óriási komplexumokat tudunk létrehozni, némi hátrány, hogy ezen belül nem helyezkedhet el semmiféle kacatot árusító bolt az extra profit reményében. De sebaj, mert kárpótolnak a csúszdák. Egy gyenge pillanatomban körülbelül négy és fél órát töltöttem el velük, hihetetlen, mennyire lekőti az embert a minél tökéletesebb építmény megalkotása. Van itt minden, a csónakos cucctól kezdve a „mezei" csúszdáig, az egyetlen gond az, hogy az állomás részt (tehát ahonnan indul a

PARTI CÁPA

Ez a jópofa kabalafigura lépten-nyomon feltűnik a játékban, felváltva az eddigi mackóbőrbe bújt szerencsétlen alkalmazottat. Nagyon mókás, ijesztgeti a látogatókat, úszik a szárazföldön (legalábbis próbálkozik), de leggyakrabban lazán mászkál vigyorgó képpel körbe-körbe, pipaszár lábán egy remekül odaillő dorkóval. Érdemes néha figyelni miket csinál, nagy kópé az ürge, nekem személyes kedvencem lett a játékkal töltött órák alatt.

lesiklás, célszerű, ha ez „kissé" kiemelkedik a talajszintből) össze kell kötni a medencehálózattal, de ha túl messze van a kiindulási pont a vízbe pottyanás helyétől, akkor a gonosz, öltönyös parkellenőr bácsi

CHRIS SAWYER

A stratégia játékok rajongóinak nyilván nem kell bemutatni a műfaj kultikus figuráját, de talán nem mindenki tudja, hogy mely híres címek fűződnek a nevéhez. 1983-ban kezdett játékokat írni, akkor még Memotech MTX , később Amstrad CPC gépekre. Nem sokkal ezután (immár PC-n) ő követte el - véleményem szerint minden idők legjobb stratégia játékát, - a Transport Tycoont, de a Rollercoaster Tycoon sorozat három része, valamint az ezekhez tartozó, összesen négy darab kiegészítő is tőle származik. A helyzet az, hogy az eddig készült játékai mind óriási példányszámban találtak gazdára, kíváncsian várjuk, lesz-e újabb kiegészítő az RCT 3-hoz. Azért nem nehéz megjósolni...

bezáratja az egész kócerájt, mi meg nézhetünk bután hogy mé'. Jó hír, hogy óriási pool complex fedőnevű kreálmányainkat minden dekorációval együtt elmenthetjük, később újra felhasználhatjuk.

A reklámszöveg szerint ötven új játékszert kapunk, közülük néhánynak megvan az a vicces végeredménye, hogy a látogatóink által fogyasztott étel úgymond a szabadságot választja, gyomrukból parkunk talajára kerül, és ott is marad - ez egyébként igaz a rázósabb csúszdákra is. Kiemelkedő a Delfin- és Gyilkos Bálna-show, még azt is megadhatjuk, hogy elkényeztetett tengeri teremtményeink milyen sorrendben mutassák be a közönségnek trükkjeiket, ennek ugyan nem sok értelmét látom, de így legalább ráfogható, hogy a végletekig konfigurálható a műsor. Itt van még az ún. Soaker Coaster nevű csoda, melyben haladva lelocsolhatjuk a gyanútlan bóklászókat, akik visszalőhetnek az utak mellett elhelyezett vízágyúkkal, ezáltal óriási csaták is kialakulhatnak. Akadnak még vízzel megbolondított hullámvasútszerű boldogságok, legtöbbjük még külön medence nélkül is elboldogul. Akváriummal is felszerelhető dédelgetett parkunk, ezek az ismeretterjesztő csatornákon látható módon működnek, megy alul egy pofás üvegalagút, felül meg a víznek árja, benne a szokásos lényekkel. Érdemes megnézni a CoasterCam (e hasznos kis opció segítségével „ülhetünk fel" a különböző játékszerekre) segítségével, érdekes képet kapunk vele.

A RCT 3 tűzijátékai azt hiszem, sok játékosnak okoztak kellemes perceket, ezúttal lézereket és vízsugarat „köpő" jeteket is alkalmazhatunk, sőt kombinálhatjuk is őket,

A park színvonala süllyed, nem volt jó ötlet a Titanic motívum.

ezzel lélegzetelállító látványvilágot létrehozva. Egy jól összerakott kis műsorban már komolyan lehet gyönyörködni, szem sarkában könnyet elmorzsolni, hogy bizony, ez az én gyermekem, ejj, be szép lett...

Újdonságként, s a rajongók követelésének eleget téve kerültek vissza a játékba az alagutak, újra vezethetjük szerkezeteinket a domborulatok gyomrain keresztül-kasul, még különböző fényeket is beállíthatunk. Egy másik, inkább a szépséget növelő dolog a vízesés, amelyet igazán bonyolult alkotni, kettőt kell hozzá kattintani és kész is, kösönhetően annak, hogy remekül megoldották a fejlesztők ezt a részt. A hangulatot szintén megdobja a hangosbeszélők jelenléte, tetszőleges zene szólhat belőle, akár saját mp3 fájljainkat is felhasználhatjuk. Az új boltok is érdekesek, legyen az fürdőruha, napszemüveg, napolaj, vízipisztoly, strandlabda, szinte minden beszerezhető a látogatása után tárcája tartalmát tekintve reménhetőleg a templom egerévé változó vendégeink számára.

A változatos környezetet egyébként két új séma is segíti, ezek Atlantisz elveszett világát, valamint a Kincses Sziget hangulatát varázsolják szóra-koztató központunkba. A grafika gyönyörű, bár az embereket szebben is kidolgozhatták volna, ráadásul plazmalény módjára folyton átmennek egymáson, de ne legyünk azért telhetetlenek. Habár mindent a maximumra rakva alaposan megizzasztotta szegény gépemet, nem kell megijedni, közepes szinten is nagyszerű vizuális élményt nyújt, kiváltképp éjszaka, mikor bekapcsolnak a világító szerkentyűk. Hiába, ennek a játéknak remek hangulata van, ha az ember közel jár a földhöz, szinte a strandon érzi magát, csobbanások, sikítások, a víz meg csak zúdul lefelé. A csúszdák építése kezdetben ugyan elég nehézkes, de később belejön az ember, és akkor már tényleg csak és kizárólag a fantáziáján múlik, milyen anyaszomorító, halálos építményeket csinál. Amúgy az elég vicces tud lenni, mikor elkészül egy remekmű, beállítom tesztelésre, a próbababa pedig nem a medencében, hanem 300 méterrel arrébb a legelőn kött ki, azért ezt próbáljuk elkerülni, senki se azért jár vízi vidámparkba, hogy száz kilométer per órás sebességgel fejjel előre fúródjon az édes anyaföldbe. Legalábbis a többség...

Lehetetlen felsorolni azokat az apró, de annál zseniálisabb részleteket, amelyek igazán nagyszerű játékká teszik a Soaked-ot. Most megemlíthetném a rőhejes „szárazföldi cápa" mókamestert, vagy azt, ahogy a lefröcsköl látogatók toporzékolnak, esetleg az örvénybe került, úszótudását tekintve kihívásokkal küszködő szerencsétlen fürdőző kapálózását, de ezek éppen arra jók, hogy a játékos felfedezze őket, és kacagjon egy szívből jövő harsányat. Ami még remek: a különböző küldetések közben opcionális részfeladatokat kapunk, pl. egy VIP vendég érkezik, és különleges kívánsága van, vagy hogy egy cégnek akad pár tonna fölösleges kebab szállítmánya, segítsünk azt elpasszolni.

Élvezetes, hosszú időre leköti az embert, mindenki próbálja ki, ha teheti, aztán menjen ki a strandra, támassza meg az egyik medence oldalát, és jól érzékelhetően röhögje ki őket, mondván, hogy lehet ilyen amatőr módon parkot építeni. „Ha-ha-ha, lúzerek..."

Babbit
babbit@pc.games.hu

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED! NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Rollercoaster Tycoon 3: Soaked játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Sorolj fel három játékot, amelynek fejlesztésében részt vett Chris Sawyer!

Mi a kiegészítő lemez fő újítása?

Hány új játékszer került a repertoárba?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Rollercoaster Tycoon 3: Soaked játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 384 MB RAM, 64 MB Video T&L támogatással, 800 MB HDD, RCT 3
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem nekem jutott eszembe?

DVD: Screensaver, Trainer, Savegame

LAN/INTERNET | R.COASTER TYCOON 3: 86% RAILROAD TYCOON 3: 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 14 ÓRA

+ Hangulat
+ Hangok
+ Külcsín
+ Új játékszerek
− Emberek kidolgozottsága

90%

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

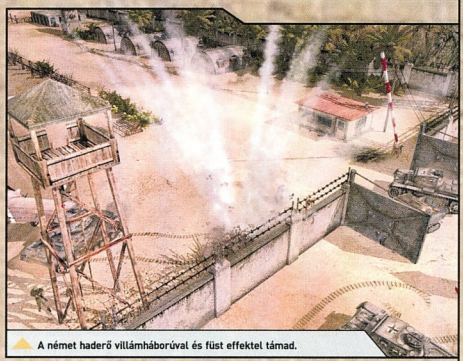
Furcsa egy helyzet nem? Az egyik cikkedben még úgy-ahogy dicsérgetsz egy második világháborús RTS-t, de már közben is a szívednek oly kedves hazai fejlesztésű stratégiával (Codename: Panzers) példálózol, amellyel annak idején oly sok szép órát töltöttél el. Aztán pedig néhány nap múlva, mondhatni varázsütésre ott terem az orrod előtt annak a bizonyos játéknak a folytatása, amely mindenből többet-jobbat-szebbet ígér, mint az elődje. Örülünk hát Vincent? Nos, az hamarosan kiderül…

INFO STORMREGION | CDV | WWW.PANZERS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A bizonyára kissé meglepő bevezető ellenére ezúttal nem szeretnék komolyabb összehasonlítgatásba bocsátkozni a cikkben, sem a fent említett, sem bármilyen más programokkal. Mert bizony manapság nem nagyon akad olyan második világháborús RTS a piacon, amely jelen írás alanyának pozícióját veszélyeztetni tudná, így a legjobban akkor járunk, ha egy külön egészként tekintünk rá, függetlenítve magunkat az előző résztől. Ezúttal tehát kérem, csakis a tényeket várjátok, hiszen így is bőségesen van mit írni a játékról, félek szűkös is lesz a négy oldal…

Gondolom bárki, aki csak egy kicsit is érdeklődik a program iránt, tudja, milyen témát dolgoz fel. Ez bizony a híres-hírhedt második világháború, annak minden borzalmával és szépségével (mármint játékos szempontból értve, sajnos maga a valóság… az bizony rettenetes lehetett). A játékot elindítva rögtön kapunk is egy gyönyörű intrót, amely ugyan tényleg nagyon jó, viszont hogy is mondjam… nos, ez még csak a kezdet. A főmenübe jutva elénk tárul a már korábban megismerthez hasonló felépítésű menürendszer, szépen animált, életteli hátérrel, és számos lehetőséggel. Először is mindenképpen ajánlott meglátogatni az Opciókat, és minden grafikai beállítást a legmagasabbra venni (már ha bírja a géped), mert így valóban hátborzongató élményben lesz részed, de erről majd később. Vessük inkább most szemünket arra, amit mindenki a legkívánatosabban várt, nevezetesen a hadjáratokra. Ezúttal is, mint az előző részben, három nagy küldetéssorozatot harcolhatunk végig a lehető legváltozatosabb feladatokkal, kezdve az apró, de váratlan támadásoktól egészen a grandiózus léptékű, kulcsfontosságú csatákig. A három félen jelen esetben a Tengelyhatalmakat, a Szövetségeseket, és kisebb meglepetésre a jugoszláv illetőségű Partizánokat tessék érteni. Minden oldalnak megvannak a maga hősei, akik bizony például a németek és olaszok esetében sem szörnyetegek, hanem érző emberek, akik szerették a bajtársaikért aggódnak a háború során! Ezt a jelleget pedig nagyon jól kihangsúlyozzák a rendkívül személyes jellegű átvezetők és a már ismert naplók is, ahol a kulcsszerepet természetesen a különleges figurák kapják. Így összességében azt kell mondanom, hogy ez a rész félelmetesen jóra sikerült, hiszen az ember teljes mértékben bele tudja élni a történetbe, és szinte már magáénak tekinti az éppen terelgetett náció sorsát! Na

Ha sikerül a gépet felhúznom, nyertem. (Egy pilóta utolsó mondata.)



A német haderő villámháborúval és füst effektel támad.

zárt olasz csapattal. A főhős Dario DeAngelis, akinek egyelőre nem a hadjárat sikere a legfontosabb, hanem hogy megtalálja elveszett testvérét, Sergiót, akit ezután szintén irányítás alá vonhatunk. Már a második pályán megismerkedhetünk Hans von Gröbel tábornokkal is, és nem sokkal később már az egyesített német-olasz hadsereg kezdi bekebelezni Egyiptomot. Persze a valóságot ez esetben sem változtathatjuk meg, így a csúcspontot az első El Alamein-i csata jelenti, amelynél közelebb a Tengelyhatalmak csapatai sohasem kerültek céljuk eléréséhez. A Szövetséges hadjárat ismét egy kritikus ponton, de ne álljunk meg itt, ismerkedjünk meg inkább kicsit közelebbről is a kampányokkal. Első indításkor mindenképpen ajánlott végigvinni az oktatópályát, mivel számos olyan elemet tartalmaz, amelyek nélkül később teljesen elveszettek lennénk. A Tengelyhatalmak küldetéseibe 1940. december 9-én, Sidi Barraninál kapcsolódunk be, egy kisebb, a külvilágtól el-

SOK BESZÉDNEK...

... sok az alja - ezt a mondást azonban most kéretik gyorsan elfelejteni, ugyanis bármilyen számítógépes játék hangulatán rengeteget tudnak dobni a jól megválasztott szinkronhangok. Nem mellékes persze az sem, ha a szövegelés kedvenc anyanyelvünkön történik, bár azért ez egy hazai fejlesztésű játéktól ma már elvárható dolog. És lám, nem is kellett csalódnunk, mivel a Stormregion egy rendkívül neves és tapasztalt gárdát szedett össze a Panzers: Phase Two magyar szinkronjához. Így a hangját adta a játékhoz a Barátok köztben és a színházban is látható Németh Kristóf, a műsorvezető-színész Stohl András, minden magyar filmek sztárja, Reviczky Gábor, a rapper Gangsta „Döglégy" Zolee, valamint Kristóf Tibor, Lázár Sándor és Breyer Zoltán is. Tapasztalt, mondom én, hiszen Gangsta Zolee egyszer már bizonyított e téren a Tropico elnöki tanácsadójaként, valamint Stohl András is remekül helytállt, mint a Rally Trophy navigátora, és akkor a többiek munkásságáról még nem is beszéltünk (néhányan ugyanis már az első részhez is hangjukat adták)... Ráadásul jelen esetben az egész gárda nagyon jó munkát végzett, hatalmasat dobnak a játék hangulatán a szinkronhangok!

Hősünket, Farvan „Vuk" Pondurovicot követve megfordulunk a Dinári-hegységtől kezdve Tito tábornok titkos főhadiszállásán át Belgrádig szinte mindenütt, míg végül megvívhatjuk a végső összecsapást az országhatárokon, az Isonzo folyónál. Ha pedig valakinek még ez is kevés lenne, annak összedobott a csapat egy rendkívül jó küldetésszerkesztőt, ahol akár saját átvezető jeleneteinket is elkészíthetjük. Mivel a lehetőségek tárháza az editorban nagyon gazdag, ezért valószínű, hogy a megjelenés után jobbnál-jobb térképek özönlik el a világhálót, ezzel később is a figyelem középpontjában tartva a játékot.

Gondolom az eddigiekből már mindenkinek világossá vált, hogy nem fogunk unatkozni a játék során, így evezzünk most más vizekre, például vizsgáljuk meg az előbb már emlegetett grafikát. Nos, igyekszem spórolni a dicsérő jelzőkkel, hiszen lesz még jó néhány hely a cikk során, ahol ezeket elsüthetem. A lényeg szerintem amúgy is lerí a képekről, ami pedig a legfontosabb, hogy a kiváló látványért már nem kell arányaiban hasonló erőművel rendelkeznünk, mint az első résznél, bőségesen megfelel egy mai átlagos gamer konfigurációja is. Persze a tökéletes élvezethez nem árt egy erősebb vas, ezért viszont bőségesen kárpótol minket a program látványvilága, amit a már jól ismert, de gondosan kitatarozott Gepard 3D engine biztosít. Az egységek kidolgozására egy rossz szavunk sem lehet: a páncélosok egész egyszerűen gyönyörűek (bár erre már minden hasonló játékban odafigyelnek), és végre a gyalogos katonáink is rendkívül életszerűre sikeredtek. Nincsenek semmiféle elmosódások, még a legközelebbi nézet esetében is tűéles marad minden. A környezet is zseniálisan kidolgozott, szép az éjszakai megjelenítés (ajjaj, elszóltam magam), végre igazán látni a szintkülönbségeket is, valamint hatalmas fák merednek arra várva, hogy tankjaink kidöntsék őket. Mert bizony az interaktivitás is rendesen ott van a topon, páncélosaink ugyanis lezúznak szinte mindent, ami útjukba kerül, élethűek a lövések is, egy nagyobb bombázás vagy tüzérségi támogatás pedig már szinte félelmetes tud lenni. Kicsit viszont rontja az összképet, hogy a katonák hullái és a járműroncsok is eltűnnek egy idő után, valamint egyes parancsoknál egységeink hajlamosak össze-vissza forgolódni, amolyan S.W.I.N.E. módra. Persze azért ezek egyáltalán nem végzetes hibák, és a csata hevében úgyis csak egy szakavatott kritikus szemnek tűnnek fel ... Ami viszont rögtön szembe (fülbe) ötlő, az a hangzó rész lett. Bizony-bizony nagyon élethűre sikeredtek a járművek, a lövések és az egyéb események hangjai, külön kiemelném a repülőgépek motorzúgását és a bombázások fülsiketítő mivoltát, bár erre mintha már utaltam volna az előbb.

A zene pedig ismét csak dicséretes, nagyon jól megadja az alaphangulatot a játékhoz, csak úgy, mint a zseniális szinkronhangok, amikről az egyik boxban bővebben is olvashattok.

Maga a játékmenet maradt a régi (persze pár hasznos újítás is becsúszott), a már ez első részben is csodált megfelelő egyensúllyal a reállás és a játszhatóság között. Példának okáért már gyalogosaink sem elveszett emberek, egy jó összeállításban bármilyen tankot képesek szétkapni. Az aknavetős egységek vagy éppen a lángszórósok jó kezekben hatalmas veszélyt jelenthetnek a páncélosokra, de még az egyszerű közkatonák is dobálhatnak gránátokat, ezért aztán senki sem engedhetni meg magának, hogy sima gyalogosok nélkül kóricáljon a térképen. Persze azért összességében még mindig a harckocsik a legerősebbek, köszönhető ez például a nagyon jól megvalósított sebzési rendszernek.

Ne dudálj ott hátul, az előttem levő ragadt be!

Kidney Ridge védelménél kezdődik, és a kezdeti apró sikert folyamatosan újabbak követik, már persze ha ügyesek vagyunk, és teljesítjük a küldetéseket. Hőseinket, Jeffrey S. Wilsont és James Barnes-t végigkísérhetjük Tobruk visszafoglalásától kezdve egészen a szicíliai partraszállásig, és az Olaszországban folytatott előrenyomuláson, ahonnan gyakorlatilag már csak egy karnyújtásnyira vár minket a végső összecsapás a német haderőkkel Monte Cassinónál. A harmadik, Partizán kampány csak később válik elérhetővé, emiatt kihívása is jóval nagyobb, mint az előző misszióké. A történet (és a valóság) szerint a szövetségesekkel kötött fegyverszünetet és az olasz csapatok Jugoszláviából való kivonását követően a helyi ellenállás megkezdi az ország felszabadítását.

Hello kis zöld, mi a neved? Randizunk a harc után?

Az egy dolog, hogy egy nem megfelelő erejű fegyver egyszerűen nem képes sebezni a tankok páncéljait, az viszont már annál örömtelibb, hogy a valósággal megegyezően elöl sokkal nagyobb ezen monstrumok védelme, mint például az oldalukon. Ráadásul sérülés esetén természetesen megjavíthatjuk a harckocsikat is, a páncélt azonban csak ezután lehet megfoltozni, így a későbbiekben nagyon oda kell figyelnünk, melyik oldalunk fordítjuk az ellennek. Az igazi taktikázáshoz pedig minden segítséget meg is kapunk a kezelésben, hiszen lehetőségünk van pause alatt parancsokat kiadnunk, egy valahova elküldött egységnek beállítani, milyen irányba nézzen megérkezésekor, vagy tankok esetében akár tolathatunk is, hogy harc közben csak a legjobban páncélozott részt lőhesse az ellen. Ezekre a trükkökre (a többi hasonlóval együtt) pedig erősen szükségünk is lesz a játék folyamán, mert ugyan skirmishben könnyű legyőzni a gépet, ám a kampányok már jóval izgalmasabbak, de egyben nehezebbek is.

Ha már a játékmódokra terelődött a szó, akkor időzzünk itt is el egy kicsit. A Kampány részleget nagyjából már kiveséztük, többet pedig nem igazán akarok mondani róla, mert jobban jártok, ha megmarad a felfedezés öröme (mindesetre, aki elakadna, annak ajánlott a CD Games legfrissebb száma egy végigjátszással, de nyugodtan írhattok is, szívesen segítek, ha tudok). Említettem már a sima egyjátékos módot is, itt a gép ellen vitézkedhetünk, ami igazán csak a pálya beállításainál hoz izgalmat. Lehetőségünk nyílik kiválasztani a nekünk szimpatikus csatateret, majd a különleges körülményeket, mint például éjszaka (a fene, meginT :), a végén pedig meghatározhatjuk az elérhető presztízspontok számát is. Ez pedig a játék egyik legfontosabb része, hiszen a pontokból vásárolhatjuk meg magunknak a kívánt egységeket, illetve szerelhetjük fel a már meglévőket extra cuccokkal (távcső, gránátok, molotovkoktélok vagy akár gumicsónak). Ha pedig már egységek, nos, a változatosságra sem lehet panaszunk, hiszen 106 darab különféle unit található a játékban, róluk majd később bővebben is szólok. Ha végre sikerült egy kellően változatos és ütőképes sereget összeállítanunk, már neki is veselkedhetünk az adott pályának. Legjobban akkor járunk, ha mi támadunk, mert a gép tapasztalataim szerint csupán szétszórt és gyenge rohamokat indít több fázisban, így nem sok kihívásunk lesz. Persze ha offenzívan lépünk fel, már mindjárt más a lényező fekvése, de itt azért kiütközik, hogy a missziók inkább a scriptteltség és nagy túlerő miatt lettek nehezebbek, nem pedig az MI remek húzásai miatt.

A multiplayer is bőven hozza az elvárható színvonalat (egy új bekezdést mindenképpen megérdemel), no meg persze lehetőségekben is bővelkedik. Az első kipróbálható mód a hagyományos Csapatjáték, a név azt hiszem, ez esetben mindent elmond, itt ugyanis más tábornokokkal vállvetve küzdhetünk egyazon célért, persze „kétemberes" nehézség mellett. Az Erőfölény gyakorlatilag a többjátékos FPS-ek Domination részének felel meg, hiszen a feladatunk a pályán található stratégiai pontok elfoglalása, amelyek új egységeket termelnek birtoklójuknak, aki pedig a radarállomást felügyeli, az kérhet akár légi csapást vagy felderítést is. Ebben a módban nagyon izgalmas csaták alakulhatnak ki az objektumok ellenőrzéséért, hiszen csak ezekkel tehetünk szert utánpótlásra, ami pedig köztudottan elengedhetetlen a győzelemhez. A deatmatch és a team deatmatch a szokásos egymás elleni, illetve csapatok egymás ellen módozatokat takarják, valamint rendelkezésünkre áll egy, a népszerű capture the flag-en alapuló Rajtaütés mód is. Az újdonság e téren pedig a Mission rész, ahol meglepő módon küldeteséket kell teljesítenünk, persze egy sima „támadd meg, foglald el" jellegűnél sokak összetettebbeket. Bővebben a többjátékos részről nem tudok szólni, mivel a megjelenés előtt érthetően nem igazán voltak ellenfelek, akik ellen kipróbálhattam volna magam... Persze a multiplayer demóra ráragadtam ezerrel, ez alapján elmondhatom, hogy a Mission és az Erőfölény játékmódok nagyon jóra, izgalmasra sikeredtek, valamint a nagyközönség is vevő volt rájuk, szinte csak dicséró szavakat lehetett hallani.

STORMREGION INTERJÚ

Kérdéseinkre Nagy-Szakáll Ferenc, a Stormregion marketing & pr manager-e válaszolt.

Kérdés: *Hányan és mennyi ideig fejlesztettétek a játékot, mi volt a legnagyobb kihívás, amivel szembenéztetek?*
Stormregion: A fejlesztés a tavaly nyáron megjelent Phase One után kezdődött el, mintegy 10 fő részvételével. Ez a létszám ugyanakkor bővült, a befejezéskor már több mint ötvenen voltunk a cégnél, közülük hozzávetőleg huszonöten dolgoztak a finisben a Phase Two-n. A legnagyobb kihívást éppen az jelenti, hogy nehéz a rendkívül komplex feladatokra megtalálni a megfelelő személyt. Sokan azt képzelik, hogy a játékfejlesztés a legkellemesebb foglalkozások egyike, ugyanakkor nem szabad elfelejteni, hogy elképesztő munka fekszik minden egyes játék mögött.

Kérdés: *Mire vagytok a legbüszkébbek a játékban, mi emeli ki a Phase Two-t a hasonló programok közül?*
Stormregion: Sokan csak legyintenek a játékra, mondván: „Csak egy újabb II. vh-s stratégia". Ennél azért a Panzers sorozat jóval több. Szinte a végletekig le lettek modellezve a katonai egységek mind viselkedésüket, mind külsejüket tekintve. Törekedtünk a történelemhűségre, ugyanakkor a játszhatóságot sem szerettük volna háttérbe szorítani. Sok időt fordítottunk a megfelelő atmoszféra megteremtésére, ennek érdekében a naplóbejegyzések és a feszültségoldó (gyakran némi humort sem nélkülöző) átvezető jelenetek is többszöri átírásra kerültek, többek között egy amerikai forgatókönyvíró is segítette a munkánkat.

Kérdés: *Honnan ez a nagy realitás? :) Kinek és minek a segítségét vettétek igénybe a kellő valósághűség eléréséhez?*
Stormregion: A realitás elsősorban ott érhető tetten, hogy valós történelmi eseményeket vettünk alapul, ebben a keretben helyeztük el a Panzers történéseit. Ugyanakkor rendkívül fontosnak tartottuk azt, hogy a játszhatóság se szenvedjen csorbát, ezért pl. kicsit megerősítettük a gyalogságot, hogy használhatóbbak legyenek a küldetések során. Nagyon nehéz egyszerre száz százalékig valósághűnek lenni és tökéletes játékélményt nyújtani, így gyakran kompromisszumokat kellett kötnünk, hogy az utóbbi irányba billenhessen a mérleg.

Kérdés: *Végezetül pedig: mire számíthatunk a csapattól a közeljövőben?*
Stormregion: A Codename: Panzers az első pillanattól trilógiának készült, így a Phase Two után természetesen elkészítjük a harmadik részt is, ez várhatóan jövő nyáron fog megjelenni. Előtte azonban a játékosok kézbe vehetik a Rush for Berlin című játékunkat, mely a második világháború utolsó évét dolgozza fel három szemszögből, és - természetesen - Berlin elfoglalása a cél. Nem véletlen a címben szereplő „Rush" szó, hiszen a rohanó időnek kiemelt szerepe lesz a játékban.

Köszönjük az interjút!

Jobban látnék, ha a fényszóróink nem csak textúrák lennének...

Ha már ennyit kerülgettem a forró kását, akkor végre elérkezett az ideje, hogy szóljak a játék egyik legnagyobb nóvumáról, a teljesen megreformált éjszakai küldetésekről. Maga az alapötlet ugyan nem számít újdonságnak, hiszen több stratégiai játékban (például a Phase One-ban) is harcolhattunk már a sötétség jótékony takarásában, ám ezúttal tényleg valami nagyon nagyot alkotott a Stormregion csapata. Az, hogy a küldetések során dinamikusan változik az éjszaka és nappal, manapság még nem akkora átütő dolog, viszont innentől már több meglepetéssel is szembesülünk. A sötétség alatt ugyanis minden egység látótávolsága 25 %-kal csökken, amit azonban némileg kompenzálhatunk a fényszórók bekapcsolásával, na persze csak bizonyos járművek esetében. Viszont a kivilágítottság óriási veszéllyel jár, ugyanis ezeket az egységeket a térkép bármely részén észreveszi az ellen és természetesen a játékos is egy ikon képében, így könnyen a bombázók vagy a tüzérség martalékává válhat az adott unit. Sötétben tehát maximum a bakák egy már az előző részben megismert tulajdonságára, a hallásra hagyatkozhatunk. Embereink ugyanis képesek észlelni az ellenség által keltett zörejeket, ezáltal megállapítva, hogy az adott helyen valami van, ráadásul a tapasztalt katonák még a zajt keltő egységek típusát is képesek lehetnek megállapítani. Azt hiszem, nem állítok nagyot, ha azt mondom, hogy az ilyesfajta éjszakai hadviselés teljesen új élményt ad a játékosnak, hiszen a sötétség leple alatt egy rutinosabb csapattal valódi rajtaütéseket szervezhetünk a mit sem sejtő ellenségen, aki aztán csak akkor eszmél fel, amikor már esélye sem maradt a túlélésre….

„Nagyot robban akkor, azután elhallgat."

DICSŐSÉGLISTA

Nem, most nem a játékban begyűjthető rangokról és kitüntetésekről lesz szó, hanem az előző rész által aratott hatalmas sikerekről. A Codename: Panzers ugyanis nem sokkal megjelenése után máris a német, a svájci és az osztrák eladási listák élére ugrott, és ne feledjük, hogy mindezt a Doom 3 boltokba kerülése idején tette! Persze a játék nem érte be ennyivel, és bezsebelte a francia és a lengyel toplisták első helyét is, hetekre bebetonozva magát oda, és akkor még nem is említettük az előkelő spanyol második helyezést sem. Nos, az előjelek alapján mindenképpen valami hasonlót várhatunk a Phase Two-tól is, mi szurkolunk, srácok!

Akciózunk, akciózunk, no de mivel? - kérdezhetitek jogosan. Mint már említettem, összesen 106-féle egység található a játékban, teljesen valós kinézettel és tulajdonságokkal. A gyalogságról már korábban is szóltam, mondjuk ők azért némileg fel lettek erősítve, hogy eséllyel szállhassanak szembe akár egy páncélossal is. Használhatóságukon sokat dob, hogy fajtától függően különböző extrákkal is felszerelhetjük őket, erről is írtam az előbb. A 13 fajta felderítőjármű leginkább gyorsaságával, és egy távcsővel lehet nagy hasznunkra, bár néhány típusuk fegyverrel is rendelkezik.
Az önjáró és rohamlövegek már az eggyel komolyabb kategóriát képviselik, ám sajnos elmondható rájuk, hogy nagy tűzerejük mellett általában lassúak és/vagy rosszul manőverezhetőek. Szorosan kötődik hozzájuk a tábori lövegek csoportja, ezen eszközök jó része csak speciális járművel vagy nagyon lassan mozgatható, bár tűzerejük még brutálisabb. A páncélosok a játék kétségtelenül a legizgalmasabb és legtöbbet használt kategóriája, soraiban olyan híres-hírhedt darabokkal, mint például az angol Matilda Mk II, az amerikai M4 Sherman, vagy éppen a németek akkori legfőbb harckocsija, a Panzerkampfwagen IV SdKfz 161 Ausf. D. Általánosságban elmondható, hogy velük szinte minden küldetés megoldható, bár a tervezők gondoskodtak róla, hogy szükségünk legyen a gyalogság és egyéb hadosztályok támogatására is. Erre ideális lehet a 16 fajta repülőgép egyike, bár ezek különbözősége nem nagyon fog feltűnni, mivel legtöbb esetben csak egy-egy bombázás vagy felderítés erejéig lesznek velünk. A végére ismét csak egy nélkülözhetetlen csoport maradt, hiszen szállítók, de legfőképpen ellátó járművek nélkül nagyon hamar kudarcot vallanánk a játékban. Jó hír, hogy nem csak a saját oldalunk egységeit használhatjuk a harcok során, mivel néha találunk az ellenség által elhagyott használhatatlan, de megjavítható darabokat, vagy éppen mi is zsákmányolhatunk egy-egy példányt a lángszórósaink vagy a mesterlövészek segítségével. A lövegeket ráadásul bármilyen katona kezelheti, páncélosokba azonban csakis tankszemélyzetet ültethetünk.

A végére maradt volna az úgynevezett „feketeleves", ám ez esetben nem nagyon lenne mivel megtölteni ezt a bekezdést. Bugokkal például abszolút nem találkoztam a tesztelés során, negatívumként így tulajdonképpen csak a már említett egységforgolódást, és a nem valami zseniális MI-t említhetjük meg, rögtön kiegészítve azzal, hogy a remek scriptek miatt ennek nyomát sem látjuk a kampány módban. Időnként viszont kicsit túlzásba estek a készítők a videó betétekkel és a naplóbejegyzésekkel. Véleményem szerint ugyan tényleg jó, ha egy játékba bele tudod élni magad, de az esetenkénti Barátok közt feeling már zavarhatja a vérkomoly tábornokokat. Összességében viszont ezek a hibák eltörpülnek a játék számos nóvuma mellett, az pedig bizton kijelenthető, hogy a Phase Two tovább folytatja az elődje által megkezdett menetelést a világuralom felé, és egyúttal tovább öregbíti hazánk hírnevét a virtuális harcmezőkön.

ashe
ashe@pc.games.hu

PANZERS: PHASE TWO NYEREMÉNYJÁTÉK

A Stormregion három darab eredeti Codename Panzers: Phase Two játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi volt a Stormregion első játéka?
Melyik évben jelent meg a Codename: Panzers?
Sorolj fel három színészt, aki a hangját kölcsönözte a játékhoz!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Codename Panzers: Phase Two játék
1325. Bp.
Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ezek után miféle újdonság maradt a Phase Three-ben?
DVD: Demo, Videó, Patch, Háttér, Képmutató, Tréner
LAN/INTERNET | BLITZKRIEG 84% | SUDDEN STRIKE II 90%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 25 ÓRA

+ Hiteles és jó kampányok
+ Valósághű, mégis játszható
+ Remek grafika
+ Küldetésszerkesztő
− Apróbb hibák

93%

KALAND/RPG

THE BARD'S TALE 77

LEÍRÁSOK

77 THE BARD'S TALE - 79%

Ahogy a nagy öreg, Brian Fargo megígérte, a felmelegített Bard's Tale kigúnyolja a sémákat, és fergeteges humorral, egy igazán szerethető főhőssel ajándékozza meg az RPG-vel meghintett akciócímeket szerető publikumot. Sajnos pár - egy ilyen rutinos tervezőtőről lévén szó egyenesen meglepő - hiba megakadályozza, hogy a játék klasszikussá váljon, ami örömünkbe nem kevés ürmöt vegyít.

80 PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES - 35%

Az egész úgy két éve kezdődött, ekkor jelentette be a Wide Games az új játékát, mely egy II. világháborús third person játék, RPG elemekkel. A stílus nem idegen, a srácok (vagy legalábbis néhányuk) hozták össze korábban a Prisoner of Wart, amely szintén hasonló stuff volt. Időközben volt némi kavarás a kiadóval (hiába, ez a kis brigádok sorsa), kis késés is becsúszott, de ezeket sikeresen túlélte a project, és most végre megjelenhet.

Az 1944-ben játszódó a történetben Bill Foster történetét kísérhetjük végig. Az amerikai másodpilóta gépét lelövik, és a zuhanást követően egyedül találja magát (társa nem éli túl) ellenséges területen, Németországban. Mindenféle felszerelés és jármű hiányában a zord téli körülmények közt egyetlen cél maradt: elérni a biztonságos és semleges Svájc területét... épségben.

82 LULA 3D - 64%

A CDV most a tangabugyis szőke, szexi bombázóval próbálja meghódítani az erotikára vágyó vásárlók szívét. A Lula 3D méltán reménykedhet abban, hogy az igencsak szerény teljesítményű 7 Sins után végre meghozza a várva várt sikert a fejlesztőknek. A Singles 2 grafikusaiból és a Lula 3D sztori íróiból talán összejönne egy olyan játék, amelyikben mindenki, bosszantó hibák nélkül örömét lelné. Addig be kell érnünk félkész, bugoktól hemzsegő középszerű játékokkal. A minőségre még a kedvező ár sem lehet magyarázat, igaz így jobban emészthető a gyomornak.

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Mage Knight: Apocalypse 2006/02 Namco
- Age of Conan: Hyborian Adventures 2006/02 Funcom
- Neverwinter Nights 2 2006/01 JoWood
- Gothic III 2006/Q1 Atari
- Cold War 2005/Q4 Dreamcatcher
- Auto Assault 2005/Q4 NcSoft
- Myst V: End of Ages 2005/Q4 UbiSoft
- Neverend 2005/Q3 Dusk2Dawn
- Phantasy Star Universe 2005/Q2 Sega
- Elder Scrolls IV: Oblivion 2005/11 2K Games
- Fahrenheit 2005/10 CDV
- Hammer & Sickle 2005/09 Atari
- EverQuest II: Desert of Flames 2005/08 Oxygen Interactive
- Pilot Down: Behind Enemy Lines 2005/08 Dreamcatcher
- Dungeon Lords 2005/07 Codemasters
- Asheron's Call: Throne of Destiny 2005/07 UbiSoft
- The Bard's Tale 2005/07 Dreamcatcher
- Secrets of the L Cavern 2005/06 Koch Media
- Sacred Underworld 2005/05 Whiptail Interactive
- Restricted Area 2005/05 Whiptail Interactive

A JELEN - MEGJELENÉSEK

A MÚLT - TOPLISTA

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon GMX Media
2. Runaway: A Road Adventure Microids
3. Syberia II. Digital Jesters
4. Pirates! UbiSoft
5. Morrowind: Tribunal Activision
6. SW: Knight of the Old Republic Microids
7. Syberia Konami
8. Silent Hill 3 Atari
9. NWN: Hordes of the UnderDark Atari
10. Silent Hill 4: The Room

INFO INXILE | VIVENDI / UBISOFT | WWW.THEBARDSTALE.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7999 FT

A füleim miatt sokan csak Yodának hívnak.

Az elszabadult elektromos sokkoló története.

THE BARD'S TALE

Alternatív hack 'n' slash, melyre az „alternatív" kifejezés negatív és pozitív értelme egyaránt igaz...

Van abban valami megnyugtató számomra, hogy a nagy öregek mostanság - egy-egy évforduló kapcsán - rákaptak régi sikereik felmelegítésére, és ezzel fityiszt mutatnak az iparnak, bebizonyítva, hogy nem díszes ruha, hanem a lélek az, mely a játékokat eladhatóvá és élvezhetővé teszi. Ilyen nagyszerű újratalálkozás volt Dun Bluth és csapata részéről a 10 éves Dragon's Lair 3D-s változata, Sid Meiertől a 15 éves Pirates! újkori kiadása, és most Brian Fargótól a 20 éves Bard's Tale átértelmezése.

Igen, átértelmezés, mert az eredeti játék egy klasszikus, belső nézetű D&D cRPG volt, a Wizardry 3D-s perspektívájában és szellemiségében, egy igazi „dungeon crawler", melynek 1986-os folytatása még nagyobb tetszést aratott, aztán a harmadik résszel leállt a széria, hiszen jöttek az újabb Interplay-sikerek. Napjainkra aztán a nagynevű és múltú cég egyre inkább szétesett (ennek krónikáját hűséges olvasóink ismerhetik, hiszen rendszeresen beszámoltunk róla), alapítója, Brian Fargo kilépett a csapatból, megalapította új stúdióját, és megvásárolta a parlagon heverő Bard's Tale-licencet. Aztán döntött: nem akar újabb sablont készíteni, nem akar a világmegváltó kiválasztottról történetet írni - elég a dajkamesékből, a jól bevált, biztonságos panelekből, itt az ideje valaminek, ami kigúnyolja a kliséket. Persze mindezt nem sok embertől fogadtuk volna el, csak olyantól, aki már bizonyított, aki kellően hiteles - és Fargo erre a szerepre tökéletesen alkalmasnak látszott. A végeredmény viszont - sajnos - kissé keserédesre sikeredett...

Főhősünk rendkívül érdekes figura. Olyan, mint konzolon Conker, vagy az SW-univerzumban Han Solo - életének meghatározó szenthárom-sága a „tripla P": pénz, pia, pi... prospozsgás menyecskék. A végletekig önző, semmiféle nemes feladat nem érdekli, csak ha azt a fenti három közül valamelyikkel alaposan megtámogatják, és akkor is megpróbál a lehető leghamarabb túllépni a dolgon. Felelőtlenségét és nemtörődömségét feldúlt ágyak, életek és városok jelzik, ő azonban köszöni szépen, jól érzi magát, és nem érti, az emberek miért bonolítják túl saját életüket...

A játék stílusa akció-RPG, picit egyszerűsítve. Mivel egyetlen hősünk van, ő - a klasszikus „leosztást" tekintve - amolyan vegyes osztályú figura. Bár lehet specializálni közelharcra és távolsági támadásra, az üdvözítő megoldás e kettő keverése - erről még szólok -, plusz mágus is egyben, ugyanis hangszerén játszva idézhet különféle, őt segítő lényeket a hadszíntérre, és ehhez manára van szüksége. Ez utóbbit jobb hangszerek beszerzésével lehet növelni, egy-egy „márkásabb" instrumentum több manát biztosít hősünknek, és növeli az előzenélhető társak számát is. Emiatt a tapasztalati pontokból fejleszthető tulajdonságaink sorában nincs is intelligencia, az erő (közelharcosoknak), vitalitás (HP növelése), szerencse (sebzés, sérülés mértéke „kockadobásos" módosítókkal, ellenségek által elhagyott kincsek értéke), ügyesség (íjászoknak) és karizma (boltosoknál díszkontárak) mellé a ritmus társul, ez lényeink támadását erősíti. Szintlépésenként kettő pontot oszthatunk szét. Az elérhető maximum mindenhol 20 (kivéve a szerencse, itt 21, mert a 13-as érték kimarad), és egy jó tanács: semmit ne növelj 17 fölé. Úgy is találsz majd mindenféle tokeneket, melyek megemelik bizonyos tulajdonságok értékét, maximum 3 ponttal (azaz, ha van nálad egy +2 pontos erőnövelő cucc, és szerzel egy +3-asat, csak utóbbi hatása érvényesül). További bónusz, hogy a városokban lévő kocsmákban vásárolhatsz magadnak italt, melyek bizo-

nyos tulajdonságok értékét megemelik kb. 10 percre; Houtonban például a helyi fegyvermesternél történő vásárlás előtt érdemes felhajtani egy kupa Widow's Wine-t, ez néggyel feltolja a karizmát, így némi kedvezményhez jutsz a boltban. Mindezek mellett vannak képességek is (Talent néven), ezek-

KARAKTERGENERÁLÁS

Kis segítség az induló karaktergeneráláshoz, a cikkben leírtak tükrében. Ajánlott a pontokat egyenletesen szétszórni, induló képességnek a Dual Wieldinget választani. Houtonban találsz egy kutyust, akihez kedvesen kell szólni, ekkor melléd áll, majd a Dog Trainer elsajátítása után harciblökivá válik belőle (ráadásul a földből előkapar kincseket is - ha morog, meg kell állni, hogy dolgozhasson). Ezek után érdemes megvenni a Treasure Hunter jóságot, ezzel növeled a begyűjtött ezüstök számát, ami főleg a játék elején jó, majd nekihasalni az ijazás turbózásának (Power Shot, Arrow Storm), aztán, aki mégis kardozni akar, rárepülhet a Critical Strike fejlesztésére. Később erősorrendben a vitalitás, ritmus, ügyesség, szerencse és erő/karizma a jó fejlesztési irány - persze, mindenki választhat tetszése szerinti megoldásokat is, de ne lepődjön meg, ha nem minden úgy működik, ahogy más, hasonló műfajú játékban megszokta...

gyakat. Épp ez adja a „dungeon crawling" egyik báját, izgalmát, sőt értelmét szerintem. (Mert mi a bánatért másznék le egy nyirkos pincébe, ha nem azért, hogy ott egy ládában jobb fegyverre, vagy egy értékes amulettre leljek.) De mondom, ezzel még együtt tudnék élni. Csakhogy. Az ellenségek csapatban közlekednek, és - az AI gyakorlatilag hiányzik - a hozzájuk legközelebb álló ellenfelet támadják meg. Épp ezért egyedül gyakorlatilag halálra vagy ítélve, nincs az a közelharci fegyver és képesség, mellyel le tudnál nyomni egyedül 6-8, téged körbevevő lényt, főleg, ha őket még pár íjász vagy mágus támogatja hátulról. A játék majd' minden pályája a bárd hangszeréből előcsalogatott segítőkre van

pezni hősünkből, ám utóbbi kettő reménytelenül lassú fegyver, az első megoldás pedig inkább a játék elején jó, később inkább védekezni kell erősen, ekkor már a pajzs üdvözítőbb (lehet blokkolni is). De mondom, mindezt übereli az ijazás, no meg a taktikus menekülés. Ez utóbbi magyarázatához jöjjön a következő gond elöcitálása, ez pedig az irányítás.

A játék a konzolos verzió átirata, és a fejlesztők, fogalmazzunk úgy, célirányos munkát végeztek a portolásnál. Gyakorlatilag minden tekintetben érintetlenül hagyták a játékvezérlős kiosztást, olyannyira, hogy a menüből lehetőségünk van a gamepad bekapcsolására is. Hogy mindez mit jelent? Nos, négy gyorsmenüvel kell megbarátkoz-

Ez egy teljesen hétköznapi, sziklahasadék fölé láncolt csónak.

majd az idézés után ugyanez visszafelé. No, ezért kell menekülni, hogy mindezt az alatt tudd végrehajtani, míg utolér az ellen, különben muzsikálás közben ér a halál. Fentiek persze azt is jelentik, hogy illik bemagolni a 16 lény helyét és elérését, hogy ezt gyorsan el tudd játszani (szünetgomb nincs). A fegyverváltás ugyanez, azaz ha kard helyett ijat akarsz elővenni: jobb CTRL+ jobb, jobb - sajnos semmiféle egyéb lehetőség nincs. Mint említettem, van négyféle speciális tárgy (artifact), melyek használatához „adderstone" nevű kristályokat kell használnod (és gyűjtened), ezeknek is három fokozata van. Például az első, amihez hozzájutsz, Caleigh, a megmentendő csaj lelke (sablon ide vagy oda, hercegnőt kell mentenünk itt is, persze csinosat és gazdagot), mely egy kristály felhasználásával meggyógyítja a bárdot és csapatát, kettővel emellett felére csökkenti a hősöket érő sebzés mértékét, míg háromnál sebezhetetlenné teszi őt kis időre. Utóbbihoz fenti esetben a jobb CTRL+bal, le, jobbra kombót kell használni. Egy kiskapu egyéb-

PÁR TIPP

- Az extrákat úgy tudod megvásárolni, ha az eléd kerülő papoknak nagy (large) adományt fizetsz.
- Houtonban a kádár pénzt ad minden szétvert hordó után. Nyomj le egymás után 26 hordót, ezután menj vissza hozzá! A kocsmában van elég, ha kimész, majd vissza, újratermelődnek.
- A kocsmákban és nők előtt érdemes a patkány megidézésével próbálkozni.
- Houtonban dönts fel 25 tehenet, és ölj meg jó csomó csirkét!
- A Light Fairy nemcsak világításra jó! Elvakítja az ellenséget, lekötí őket, és mivel lebeg, gyakorlatilag sérthetetlen...
- A VIII. fejezet után megéri visszalátogatni Houtonba.
- Az Options menüben a Map beállításánál érdemes Mini/Fall opciót választani. A radart soha ne tüntesd el, hogy időben észleld az ellenséget!
- Az Erő, Ügyesség Ritmus és Karizma 10 pontnál az normál értéket, ezek felett bónuszt, ezek alatt viszont negatív értékkel büntet, így ezeket érdemes hamar 10 fölé emelni!

ből induláskor, majd minden páratlan számú szintet elérve választhatsz magadnak egyet. Eddig az alapok - most pedig a játékmenet, aminek bemutatásához rögtön és sajnos fel kell hánytorgatnunk a játék legnagyobb hibáját: a harcrendszert, pontosabban ennek szinte totális hiányát.

Ha valaki Diablo stílusú játékra szá- mit, gyor- san felejtse el. A játék egyik alapvetése - a fentebb említett sablonok elkerülése végett -, hogy nincs se inventory, se öltöztető baba. Minden cucc, amit felszedsz, azonnal ezüstté alakul. Ha egy olyan fegyvert vagy páncélt találsz, ami a nálad, rajtad lévőnél gyengébb, az is, ha pedig erősebb, akkor automatikusan felszerelkezel vele, és a régiből lesznek találérok. Ez még nem lenne baj, bár az én egyik gyengém, hogy akár Diablóban, akár Dungeon Siege-ben, vagy bármi más hasonló stuffban órákig tudom rendezgetni a készletemet, és pakolgatni emberemre a különféle tár-

építve - a lényeg az, hogy megtaláld, melyik kombináció az üdvözítő megoldás. Folyamatosan és állandóan idézned kell, hol két harcost csalsz elő, ha nagyon rosszul áll a helyzet, egyikük helyébe egy gyógyító banyát (Crone) állítasz, ha ezután csapdás részhez érsz, a felderítőbácsit (Explorer) hívod elő, jégfalnál a tűzelementált, és így tovább. Már a sztori közepe felé rájössz, hogy ezek mellett a legjobb, ha a permanens muzsikálás mellett az íjakra támaszkodsz. A hamar beszerezhető tűzes Glaisne, és a később elérhető Arrow Storm képesség pikk-pakk megoldja a gondjaidat. Ráadásul e szerszámokkal „kilőhetsz a pályáról", azaz a radaron észlelt ellenség felé úgy lődözheted a nyilakat, hogy azok álliva halnak meg, mivel csak akkor támadnak, ha hősödet meglátják. Maga a „csata" tehát nem áll másból, mint lények elő- vissza- és újra előrángatásából. No meg a támadás gomb pumpálásából, amit ugye klikkfeszt iválnak hívunk, és számos ígéretes projektet taszított más téren kivívott érdemeik feledése mellett a ranglétra alsóbb fokaira. Aki mégis közelharcra adná fejét: lehet kard + tór illetve kard + pajzs kombós, illetve kétkezes pallosos vagy buzogányos embert kénunk. Az egyik (Weapons) a kardok és buzogányok elővételére jó, a másik (Special) az íjak, ökölés, plusz egy különleges balta és kard „felszerelésére", a harmadik (Summons) a lények idézésére, míg a negyedik (Artifact) a speckó tárgyak kezelésére (ezekről mindjárt). Utóbbi kettőnél almenük is vannak, előbbinél kettő, utóbbi esetében egy mélységben. Ezeket köthetjük egyéni gombhoz (a menü előhívására és eltüntetésére az adott billentyűt kell lenyomni), illetve gyorsgombhoz (ennek lenyomva tartása mellett a négy iránygomb egyikét kell leütni); ezek után a menükben az irányítógombokkal lehet navigálni. Egy példa: iránynak a négy nyilgombot választottam, gyorsgombnak beállítottam a jobb CTRL-t. Ha a gyógyító anyókát akarom előcsalni, lenyomom ezt, és a jobb nyilat, felengedem a CTRL-t, nyomok egy felfelé nyilat (támogató lények almenüje), majd egy balra nyilat (banya). Ha azt akarom, hogy a néni helyét egy zsoldos foglalja el, ehhez előbb vissza kell furulyáznom a mamát, majd előhúzni a harcost: jobb CTRL+jobb, fel, bal, jobb CTRL, jobb, le, le. Mindeközben az animáció is játszik, azaz a bárd elteszi a kezében lévő fegyvert, előveszi a hangszert,

ként van: egyes szintű gyógyuláshoz definiálható egy Quick Heal gomb; mondjuk, itt is kell számítani a körülményes, átléphetetlen mozira-animációra, mely ezt vezeti fel, épp ezért én inkább támaszkodtam a banyára, és a menekülésre. Nem mondom, hogy nem találkoztam már ennél egyszerűbb irányítási sémával, persze jól látható, hogy ez a módi a konzolos vezérlők D-padjához lett igazítva és kitalálva.

A következő „fogaskerék", ami sokakat elgyámoltalaníthat, az életszagú dialógus-kezelés. A beszélgetésekkor a képernyő tetején megjelenő két maszkra bökve a bárd adhat epés-kemény, illetve „barátságosabb" választ (utóbbinál az idézőjelek nem véletlenek, a jóember stílusában itt inkább a „gyengéd, kedves anyázás" oximoron állítható fel). A válasz minőségétől függ ezután minden. Sok esetben a következmény azonnali (például: egyik esetben egy cucchoz vagy hozzájutsz, vagy nem, illetve vagy ingyen kapod meg, vagy fizethetsz érte, esetleg a partnered megtámad, vagy elfut, és hasonlók). Lesznek azonban szituációk, melyeknek sokkal később lesz valamilyen ódiuma - mint az életben, ahol egy döntés esetleg csak évek múlva éreztei hatását („Miért nem Hufnágel Pistihez mentem feleségül?!"). Ez mondjuk, mint az újrajátszási értéket növelő faktor jó, ám egyrészt előbbiek egy mentés/visszatöltés kombóval orvosolhatóak (menteni a pályákon szétszórt könyveknél lehet, ezek száma nehézségi szinttől függ, normál fokozaton bőven elég, ráadásul a konzol-féle „slotos" határ nincs - mint pl. a GTA-széria esetében -, korlátlan számú mentésed lehet). Utóbbiak miatt viszont a bátortalanok minden bizonnyal elő fognak venni egy végigjátszást, ami kevésbé üdvözletes, ám mélyen megérthető cselekedet, ha valaki nem akarja azt, hogy a játék végefelé kiderüljön, egy 15 órával korábban odavetett megjegyzés miatt most játszik komoly torkos borzost vele az élet... (Elméletileg ezek nem olyan súlyú és mértékű változások, amelyek meggátolnák a végigjátszást, de a bizonytalanság és a kisördög ott motoszkál az emberben, másrészt mondjuk nem mellékes, hogy egy jól megválasztott válasz miatt kapsz 1500 XP-t, amivel szintet léphetsz, a következő pályát jelentősen megkönnyítve.) Sajnos a játék semmiféle segítséget nem ad a döntés mellé, tehát ha egyéb, nyilvánvaló jelek erre nem utalnak, lehet, hogy sosem fogod megtudni, egy hirtelen rád ugró ellenség a pálya szerves része, vagy egy - akár órákkal korábban adott - rosszul megválasztott válasz következménye.

Ha mindezek annyira negatív kicsengésűek lennének, hogy a Kedves Olvasó már-már magasnak tartaná a végső pontszámot, akkor gyorsan belehelyezem a mérleg

A kardomat is jól forgatom, nem csak a mesekönyveket.

másik serpenyőjébe az ellensúlyt: a játék humorát. Ennek megértéséhez persze két dolog szükségeltetik: egyrészt jó nyelvtudás, másrészt nem árt a műfajjal sem jóban lenni, hogy a fricskákat elcsíphjük. Remek poénok repkednek, picit angolosan, Monty Pythonos felhangokkal. Az ember sok bújót feledi egy-egy pihenő párbeszéd során, vagy amikor egy kiválasztott holttestét átkutatva előpattan három trow, és előadja - enyhén klezmeresen, a „Hegedűs a háztetőn" stílusában - a „Bad Luck" slágert, karaoke támogatással (a kiírt szöveg énekelendő szótagjai besárgulnak és a pattogó golyó adja a ritmust). Lényeink pedig hatalmas arcok, nagy kedvencem az öreg remete, aki saját testével hátástalanítja a csapdákat; ahogy háttal nekifeszül az összecsapódni készülő mázsás kőtömbnek, és remegő lábakkal próbálja megállítani azt, miközben azt lihegi, hogy: „Must... stop... trap...", azon húszadszorra is könnyesre röhögöm magam. Itt csak annyit lehet felhozni negatív felhanggal, hogy ezen beszólások tárháza nem nagy, és bizony a játék vége felé már lesz, hogy unalmasnak találod a mantraszerűen ismétlődő mondatokat, de ez régi, általános problémája. Viszont mindenképp kiemelendő a példaértékű hangszínészi munka. A bárd hangja Cary Elwes (Füszeklik fejedelme, Fűrész, Ella Enchanted), aki félelmetes akcentussal és karikírozással nyomja a dumát, abszolút hitelessé téve a figurát. A másik és még nagyobb főhajtás a Nagy Öregnek jár: Tony Jay jó 35 éve adja hangját különféle karaktereknek. Ezek jó része videojáték: a Legacy of Kain sorozatban ő Elder God, az Interplay majd' minden címében szerepelt (Fallout-széria, Baldur's Gate, Icewind Dale), ő volt a király az Armed & Dangerousban vagy épp Magneto az X-Men Legendsben; itt a narrátor szerepében aszolút emlékezetest alakít.

Az utolsó szeret/nemszeret kitétel a grafikát illesse. Egy jó négy éves konzolos motor, a Snowblind stúdió erőműve (Baldur's Gate: Dark Alliance, Champions of Norrath) dohog a mélyében, és ez azért meglátszik rajta - nem is oly tiszta, mint az utóbb említett, tavalyi PS2-es sikercím látványvilága. Ami a fő baj, hogy a játékot egy elég sajátos felülnézetből szemléljük, ez engem kissé zavart, állandóan döntenі akartam a kamerát. de még egy használható zoom sincs. Mindehhez hozzájárul, hogy nemcsak nálam, de sokaknál belassul a játék, amikor „hosszú egyeneseket" rajzol ki (lineparticle effect), például a hercegnő megjelenésekor a mozikban, speciális hatásoknál (pl. eső), de a világtérképen is (a települések körvonala miatt) - de úgy tűnik, ez csak GeForce probléma. (Figyelem! A játék nem támogatja az Intel915G chipkészletet és az Nvidia GeForce MX szériát!) És ha már a vasnál tartunk: kissé mellbevágja az embert, hogy az összességében 14-20 szintet (vannak extrapályák, ezek jó részéhez újfent megfelelő stílusú beszélgetések útján juthatsz hozzá) és (rohanvást) kb. 16 órányi küzdelmet kínáló játék kétrétegű DVD-korongon érkezik, és teljes telepítést választva 8 gigát pakol fel a vinyóra, amiből a szintek adata 3 giga, a hangok pedig 4 gigában tobzódnak, no de, ha a technika megengedi, minek is takarékoskodni kódolással, tömörítéssel, egyebekkel...

Mivel többjátékos üzemmód sincs, és az egyszerűsítések, valamint a játékmechanizmus bizonytalanságai, fent leírt problémái miatt a játék a vártnál előbb veszti el fényét, és válik kissé unalmassá, erőltetetté, hovatovább érdektelenné, a Bard's Tale az előzetes várakozásokat sajnos alulmúlja. Látszik rajta, hogy főtervezője, Brian Fargo jó pár évtizedet lehúzott az iparban, és ismeri a műfajt, mégis, épp emiatt, a hibákat is nehezebben bocsátjuk meg, vagy inkább súlyosabban ítéljük meg. A játék egy humoros, picit „alternatív" hack 'n' slash cím, semmi több, pedig akár klasszikus is válhatott volna belőle. Emlékezni fogunk rá, de volt és van a piacon jobb nála, és lesz is még - én nagyon remélem, hogy az egyik ilyen „jobb" épp a Bard's Tale 2 lesz majd...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

THE BARD'S TALE NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti The Bard's Tale játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a játék fő tervezőjét?
Melyik - nemrégiben csődbe ment cég - alapítója volt? Milyen egyéb játék fűződik még a nevéhez? Sorolj fel ötöt!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - The Bard's Tale játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, VGA 1.1 verziójú shader-támogatással, 2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ekkora rutinnal hogy lehet ilyen szarvashibákat elkövetni?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | DUNGEON SIEGE – **86%** | DIABLO – **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **16** ÓRA

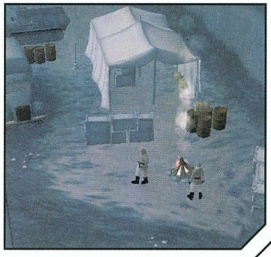
- + Humor, fricskák
- + Szinkron, dalok
- – Gyenge harcrendszer
- – Irányítási gondok
- – Unalmassá válhat

79%

INFO WIDE GAMES / KUJU ENTERTAINMENT | OXYGEN INTERACTIVE | WWW.OXYGENINT.COM/GAMES/GAME7.PHP | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

EXKLUZÍV

Nem vagyok hajléktalan! Ez volt akkoriban a divat.



Gyúlékony anyagot tartalmazó hordók közelében tüzet gyújtani tilos! Azért adj nekem is egyet...

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

Az elpuskázott lehetőség

Jó helyről lopni nem szégyen! Ha elég ügyesen csinálod, a legtöbben nem foglalkoznak majd vele, csak élvezik majd a végeredményt. Legfeljebb pár károgó lesz majd, aki azt szajkózza: de hiszen ez a **** nyúlása. Velük nem kell foglalkozni. Viszont ha nem végzel jó munkát, akkor mindenki ezt mondja majd, és felkopik az állad, az tuti." - egy magát megnevezni nem kívánó játékfejlesztőtől, aki éppen a „jól megérdemelt" három hónapos fizetett szabadságát tölti egy karib-tengeri szigetecskén, miután idei második sikerprogramja jelent meg.

A fentiekben van igazság, na de ne menjünk ennyire a dolgok elébe.

Az egész úgy két éve kezdődött, ekkor jelentette be a Wide Games az új játékát, mely egy II. világháborús third person játék, RPG elemekkel. A stílus nem idegen, a srácok (vagy legalábbis néhányuk) hozták össze korábban a Prisoner of Wart, amely szintén hasonló stuff volt. Időközben volt némi kavarás a kiadóval (hiába, ez a kis brigádok sorsa), kis késés is becsúszott, de ezeket sikeresen túlélte a project, és most végre megjelenhet. Az 1944-ben játszódó a történetben Bill Foster történetét kísérhetjük végig. Az amerikai másodpilóta gépét lelövik, és a zuhanást követően egyedül találja magát (társa nem éli túl) ellenséges területen, Németországban. Mindenféle felszerelés és jármű hiányában a zord téli körülmények közt egyetlen cél maradt: elérni a biztonságos és semleges Svájc területét... épségben.

Az első meglepetés már az intrónál jelentkezik, dögös átvezető képek helyett egy narrátoros képregény mesél el a sztorit. Az ötlet tulajdonképp nem rossz (igaz, láttunk már ilyet), de a kivitelezés kicsit falusi. Sebaj, nézzük a játékot. Hát a grafika nem éppen látványos. Rosszul fogalmazok: rendkívül puritán. Oké, értem én. Ide is megpróbálták a képregénystílust becsempészni, de hát ez akkor is kevés (pláne, hogy a már említett Prisoner of War három éve is jobban nézett ki). Jéé, látszik a nyomunk a hóban. Hát ez szép, de több pozitívumot nem is nagyon lehet elmondani a látványról. Fájdalmasan kevés a tereptárgy is; ami a képernyőn van, azt majdnem biztos, hogy használni is fogjuk, vagy valamilyen módon kapcsolatba kerülünk vele. Felesleg díszítőelemek szinte nincsenek is. Az egészről ordít, hogy kevés volt a pénz a kivitelezésre. Rendben, ez alapján még ne ítélkezzünk, szület-

A gép megtört, mint a textúra a bal oldali föld-poligonokon.

tek már jó játékok gyenge grafikával, végül is az ötlet a lényeg, meg a játékélmény, nem igaz?

A third person stílusnak megfelelően mindenfélét tudunk csinálni, amit

Most elkötöm ezt a kocsit feltűnés nélkül.

a hasonló játékokban megszoktunk. Vagyis például ugrani nem. Mindegy, ilyesmire nem lesz szükség. A tárgyhasználat roppant egyszerű. Ha találunk valamit, ami használható, akkor kapunk egy menüt és eldönthetjük, mit teszünk (tisztára, mint a PoW-ban). Például egy ajtónál benyithatunk, de előtte be is kukucskálhatunk, egy létránál meg felmászhatunk (evidens). A talált használati tárgyakon nem kell sokat agyalni, hogy hol is kell felhasználnunk, magától kezünkbe kerül a megfelelő helyen. Éppen ezért és - mint már említettem - mert kevés a tereptárgy, egész könnyen tovább lehet jutni, nem nehezek a felállított fejtörők, hamar meg lehet találni a továbbjutás kulcsát. Tudunk ám falhoz lapulni is, meg lopakodni. Ez utóbbi szükséges is, nehogy az ellenség figyelmét felkeltsük. Mert ha mégis sikerülne, akkor előbb egy sárga kérdőjel jelenik meg az örök feje felett, ekkor még csak gyanakodnak. Ha már piros felkiáltójel van műsoron, akkor észrevettek, ilyenkor elkerülhetetlen a harc. Ha sikerül valakinek a háta mögé lopózni, akkor megfojthatjuk, majd a hulláját elvihetjük biztonságos helyre, ahol nem szúr szemet a társainak. Köszönöm, hogy türelmesen végigolvastátok: igen, az elmúlt 4-5 mondatban leírtak a Metal Gear Solidból lettek kölcsönözve, kendőzetlenül, ahogy az isten megadta.

Na jó, a játékmenet sem mutatott újat, de ott van még az a bizonyos

Tipikusan nincs másfelé út, csak ezen a táboron keresztül.

RPG elem. Azzal mi a helyzet? Oké, szóval a szintek végén kapunk XP-t, annak megfelelően, hogy mennyire pontosan végeztük a dolgunkat (a főfeladatok mellett vannak mellékesek is, számít, hogy ezeket megcsináltuk-e, valamint van minden pályán három titkos tárgy, hogy ezekből mennyit gyűjtünk össze, az is lényeges). Ezekből a pontokból aztán karakterünk egyes tulajdonságait fejleszthetjük, úgy, mint: életerő, kitartás, lopakodás, célzás, és még egy pár (összesen kilenc van). Ennyi. Ja majd elfelejtettem: van ám még egy dolog, amelyről nem szóltam, az a bizonyos kitartás. Az energiacsíkunk alatt van egy másik szalag, amely ezt a tulajdonságot mutatja. Ez folyamatosan csökken, kiváltképp a negatív behatásokra, mint a hideg és az éhség. Szóval, ha nem akarjuk a pályákat újra kezdeni, akkor az energia mellett ezt is karban kell tartanunk, vagyis néha meg kell állnunk tűznél melegedni, vagy enni. Ez a rész végre valami egyedi ötletet visz a játékba, de sajnos annyira nem átütő erejű, hogy elvigye a hátán a stuffot. A készítők is érezhették, hogy ez bizony így még kevés lesz, így találkozunk majd olyan résszel is, ahol egy gépágyúval kell ellenséges gépeket likvidálni, de sajnos ez sem mentheti meg a végső ítélettől. Ki kell mondjam végre, amit eddig húztam, halasztottam: a játék rossz. Az még lehet, hogy a béta verzió számlájára írható, hogy elég sok grafikai hiba jelentkezett (ellenfelek félig eltűntek a talajban, be-bevillanó hibás textúrák), valamint hogy a mesterséges intelligencia csapnivaló (ha észrevesznek, elég egy kicsit elfutni, valamint húsz méterre álló társa szeme láttára lőhetünk szitává egy-egy őrt), de a többi dolog már nem fog változni a kész verzióban sem. Azt meg már csak halkan jegyzem meg, hogy béta verzió ide-vagy oda, manapság már ilyenkor sem szokás ennyire félkészen kiadni egy játékot tesztre, pláne ha a megjelenési idő már ennyire az ajtón kopogtat. A legfontosabbat még nem is mondtam: ami leginkább hiányzik, az a hangulat. Eszünkbe sem jut, hogy még egyszer nekiugorjunk végigjátszani, és ez talán a legszomorúbb.

Összegezve: csalódtam. A PoW egy remek játék volt a maga nemében, és azt hiszem, méltán várhattam, hogy legalább olyan színvonalat kapunk majd, de sajnos nem lett igazam. Nem is akarom elhinni, hogy ez ugyanannak a brigádnak a műve (talán csak páran maradtak hírmondónak az eredeti csapatból, más magyarázat nem lehet). Ha ez most egy shareware játék lenne, akkor azt mondanám rendben, de ez egy komoly, kétéves fejlesztés eredménye. A stílus hardcore rajongói fognak csak játszani vele, talán lesznek is, akik végig tolják, de ők sem fognak mosolyogni, amikor a végére érnek.

„Én mondom, öreg, rohadtul nem éri meg kreatívkodni! Ott van ez a Patyionov srác. Feltalálta a Tetris-t és mire ment vele. Tök szívás! Velem ilyen nem fordulhat elő. Megnézem, mi kell a népnek, leklónozom, pár hónapnál többet nem érdemes ráfordítani. Szerinted hogy lenne időm és pénzem máshogy itt lébecolni? Már mész is? A magángépem visszavisz. Én meg megyek, úszok egyet. Piszkosul meleg van itt a napon..."

m_anger
m_anger@pc.games.hu

A fahordók takarásában egész bátor vagyok.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 Mhz, 256 Mb Ram, DirectX 9.0 kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ti hol nyaraltatok az idén? :]

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | PRISONER OF WAR - **84%** | METAL GEAR SOLID - **86%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **12** ÓRA

- Megpróbálták
- Hangulat nuku
- Rengeteg lopás
- Pocsék megvalósítás
- Bugok hegyekben

35%

INFO REDFIRE SOFTWARE | CDV | WWW.LULA.DE | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

EXKLUZÍV

Tükröm tükröm, mond meg bátran, ki a legszexisebb a poligon világban?

A kacsába természetesen egy webkamera van elrejtve. Címe: www.webkacsa.com

LULA 3D

A meglehetősen „nagyszívű" királynő visszatért...

A fejlesztők nem kapkodták el a folytatást... Sok-sok hitegetés, nyálcsorgatásra késztető képek csodálása mellett több évet kellett várnunk, hogy pár óra erejéig újra a szőke démon bőrébe bújhassunk. A bemutató végére megtudjátok, beváltotta-e a játék a hozzáfűzött reményeket.

Archívumból

Lula: egy fogalom, egy név, mely azt a nőt testesíti meg, akinek a melleit Pamela „szilikon" Anderson (no meg Tomy Lee) is megirigyelné. Mikor számítógépünkön megjelent a szőke amazon, úgy vitték a programot, mint a legjobb szexfilmet. Erotikára utaló jeleket akkor lehetett először számítógépes játékban felfedezni, mikor ő színre lépett. Nem, nem gűrult el a gyógyszerem, emlékszem a töketlen, de tökösnek mutatkozó lúzerre, Larry-re... de abban a sorozatban annyi volt csupán az erotika, mint egy háromnapos vízi hullában. Nem úgy a csinos, de annál sötétebb barátnőnk, Lula kalandjaiban. Nem vitás, ő a legtöbb férfi álma; karcsú test, nagy mellek, feszes fenék, minden jó, ami egy varázslatosan röpke légyotthoz kell. Hősnőnk hallgatva a régi, de bölcs mondásra, miszerint mindenki azt csinálja, amihez ért és tehetsége van, belevetette magát a pornószakma velejéig hatoló kőkemény, megdöntésektől sem mentes közegébe. Miután egynéhány producer és pénzes ember úgy átment rajta, mint paraszt bácsin a déli gyors, Lula megkapta élete első szerepét egy pornófilmben. Innentől kezdve lábait súlyos dollár ezrekért hajlandó csak széttenni (kellemest a hasznossal), s elismertsége és vagyona gyors ütemben gyarapodik. A Lula, igaz enyhe ironizálással fűszerezve, valahol itt ér véget.

Színre lép a Lula 3D

A Lula 3D, ahogy azt már a címéből is sejteni lehetett, teljesen háromdimenziós világban játszódik. Miután közel „röpke" 10 perc alatt felvánszorgott a merevlemezünkre a 2,7 GB lula-adat, kezdődhet is a kaland. A főszereplő ki is lenne más, ha nem a szívdögleszto Lula? DE! Ez már nem az a naiv kislány (fájni fog?), ez a Lula egy tapasztalt, vérbeli nő, s a haja színe már nem utal értelmi képességeire. A szakmájában ismert és elismert filmproducer, mellesleg egy hatalmas villa büszke birtokosa. A cselekményszálba is egy film forgatása közben csöppenünk bele. A felvételt hamar le kell állítani, miután Lula fontos hívást kap Briantől, a pornómágnástól. A férfi közli vele, hogy a filmben szereplő csajok eltűntek. Mivel a produkció már így is háromhetes késésben van, Lula elhatározza, hogy előkeríti őket. (ha a rendőrségre bízzuk az ügyet vége a játéknak, kezdhetjük újra).

A lányok szobájában néhány vibrátoron kívül semmit nem találunk, ami eme gordiuszi csomó megol-

dásában tovább vinne minket. A portán talált biztonsági videó felvételekből viszont kiderül, a lányokat idegenek egy fekete furgonnal elhurcolták. De miért? A mi feladatunk az, hogy a ki? miért? hova? kérdésekre választ találjunk. A több helyszínt átívelő keresés-kutatás során szép lassan kirajzolódik előttünk a lányok elrablásának valódi oka. A játék amolyan Kaland - FPS jellegű 90-10% megoszlásban. A megoldandó feladatok általában ötletesek, de nem mindig logikusak. (pl.: miért kell megszereznem mindenképp a mobiltelefont, ha úgyis a vezetékesen telefonálok a játék elején?) A történet néha a monotonitásba hajló, de összességében változatos, helyenként élvezetes játékmenettel találkozunk. A különféle fps-szerű lövöldözések üde színfoltjai a programnak, ám a fejlesztők azt a szót nem ismerik, hogy fokozatosság. Enyhén vicces/bosszantó (kizeljetek magatok elé. Annyi az egész, hogy a párok végre nem ruhában hetyegnek, igaz nem is a megszokott szabályok szerint. (Árulja el nekem valaki, hogy lehet semmit nem értene meg a beszélgetésekből, mivel olyan, hogy szájmozgás, mimika… nincsen. Számalmason mutat az, ahogy az emberek teljesen csukott, vagy alig

Nincsen semmi baj kiskutyám, csak anyucinát eltört a mécses...

Ez a paráznaság háza. fuj fuj! (mennyi a beugró?)

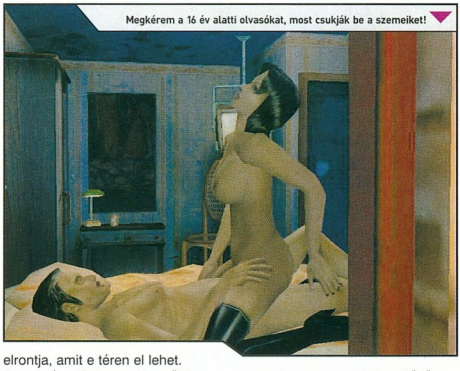
nyitott szájjal kommunikálnak egymással. Óriási baklövésnek tartom továbbá azt, hogy Lula nem képes normálisan megfogni tárgyakat.

Irányítás: miért? miért? miért?
Azt hiszem, a fejlesztők nincsenek tisztában, hogy ők egy kalandjátékot fejlesztettek. Egy ilyen programnak az irányítása tökéletesen érthető és könnyen kezelhetőnek kell(ene) lennie. A Lula 3D mindazt csak a harmadik próbálkozásra nyílnak ki. Nem ritkán megesett, hogy háromszor is visszamentem a szobába, mert nem a legmegfelelőbb szögben álltam az itemhez, és azt hittem nincs a szobában semmi hasznos.

Hangok/zene: mégse dobom ki a játékot az ablakon…
Ha sikerült túltenni magunkat a retro grafikán, akkor boldogan konstatálhatjuk, hogy a hangeffektek/zenék pontosan illeszkednek a történéshez, egyszóval a helyükön vannak. Talán azt az egyetlen negatívumot róhatjuk fel, hogy a zenebona néha már idegesítően monoton.

Játékélmény, hangulat: bárcsak minden ilyen jó lenne
Ezért, és csak ezért ajánlom mindenkinek a programot. Lehet, hogy csúf a grafika, nehézkes az irányítás, de a játék történetének vonalvezetése, a lövöldözős elemek, a megoldandó rejtélyek, a vicces betétek és természetesen Lula pajzánkodásai kiemelik a játékot a „selejt játékok" süllyesztőjéből, és átmentődik a „kedves fejlesztők, csak egy kicsit kellett volna többet ráfordítani" üstbe.

Végszó
Én a játéktól sokkal többet vártam. A Larry 8, azaz a MCL csúnya leszerepelése után bizakodva vártam a Lula folytatását. A program


Megkérem a 16 év alatti olvasókat, most csukják be a szemeiket!

ki döntse el maga), hogy míg az ügyességi feladatok 99%-a olyan egyszerű, mint egy egyenes, addig az utolsó kb. teljesíthetetlen. Nem, nem az én készülékemben van a hiba. Több éves Q3, UT, COD tapasztalattal, nehogy már ne sikerüljön elsőre a 3 pixelmanus likvidálása… Vért izzadva, de végül csak sikerült a „mission accomplished" elérése.

A játék természetesen a könnyed szórakozás jegyében íródott, s ezért a humor nem maradhatott ki belőle. Nincsen telerakva olcsó poénokkal, de ami benne van, az valóban görbülésre készteti a szánk. Ha mindössze ennyi lenne a program, akkor nem lenne több egy Magna Cum Laude-nál, de ebben a programnak az erotika lágy szellőjét is érezhetjük a bőrünkön. No nem egy 18+-os actiont képlógó szerszámmal málnázni?) A jóból természetesen Lula sem szeretne kimaradni. Bármilyen ágyon hajlandó nekünk egy 60 centis kéjrúddal bemutatót tartani. Ha most itt lezárnánk a játék értékelését, akkor 74%-ban kevés vitával, ellenérvvel megegyeznénk. A játéknak viszont sajnos van egy rosszabb oldala.

Grafika…
Szörnyű, ez a megjelenítés a 90-es években talán megállta a helyét, de nem 2005 nyarán. Textúra és polygon hibák garmadája veszi el a kedvét a lelkes kalandornak, még az élettől is. A rubik kockának több íve van, mint a játék szereplőinek. Kivéve Lulát, ő aránylag rendesen ki lett dolgozva.
Az ilyen jellegű játékoknál óriási szerepe van a párbeszédeknek, nos egy szájról olvasó semmit de elrontja, amit e téren el lehet.
A mozgásterünk annyira szűkös, hogy egy hídról nem tudunk az alatta 1 méterrel csordogáló patakba csobbanni. Borzasztóan idegesítő, hogy úton-útfélen nem várt akadályokba ütközünk. Az sem normális, hogy egyes tárgyak csak egy bizonyos szögben jelennek meg a felvehető tárgyak körforgásában, valamint az ajtók sokszor nem olyan rossz, mint az előző számokban kivesézett társai, de pár hónap múlva már senki nem fog emlékezni, hogy valaha volt egy szögletes kalandvilág Lula 3D néven.

Szabee
szabee@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: .5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (DX9), 2,7 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ez a fejlesztés tartott több évig?

DVD: Demo, Video, Patch, Képmutató, Screensaver

LAN/INTERNET | LARRY: M CUM LAUDE - **52%** PLAYBOY: THE MANSION - **70%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

+ Hangok
+ Erotika
− Grafika
− Irányítás
− Néha monoton

64%

SZIMULÁTOR/SPORT

JUICED 85

Ahogy látjátok, ebben a hónapban igen gyatrára sikeredett a szimulátor/sport játék felhozatal. Az alábbi programokon kívül csak két, igen hasonló témát feldolgozó program jelent meg„ egész konkrétan a Cricket 2005 és a Brian Lara Cricket. Úgy éreztük, hogy bár mi nagy rajongói vagyunk a krikett sportnak, nem terhelünk titeket ezen programok hosszú leírásaival. Viszont később elbizonytalanodtunk, tehát, ha úgy érzitek, hogy ezentúl szívesen olvasnátok krikettről, akkor írjatok nekünk, és a jövőben minden egyes krikett és baseball programot hosszasan elemzünk majd.

LEÍRÁSOK

85 JUICED - 88%

Szimulátornak túl arcade, arcade-nak túl szimulátoros, versenyjátéknak túl menedzselős, menedzselős játéknak túl versenyzős; mi az? A válasz egyetlen szó: Juiced. Előre bocsátva szerkesztőségünk véleményét, már most kijelentem, az NFSU2 képzeletbeli trónja ezúttal sem inog. A Juiced sajnos összességében nem tudja hozni azt a magával ragadó, átütő játékélményt, mint az Electronic Arts remeke, azonban több tekintetben is formabontó felépítése, és néhány, eddig még nem látott, kiváló, jól elsütött ötlete miatt (no meg azért, mert mégiscsak egy új arcade autóversenyes játék) megérdemli az alkalmazás, hogy bővebben bemutassuk nektek.

88 FALCON 4.0: ALLIED FORCE - 91%

A múltkor már volt alkalmam szóvá tenni, hogy mily' kevés harci szimulátor jelenik meg mostanában. Hál' istennek meg kell követnem magam, hiszen a Silent Hunter III. után itt van a méltán híres Falcon sorozat legújabb tagja, amit gondolom, nem nagyon kell bemutatni a jeles törzsközönségnek, akik szintén magukon viselik a fotelpilóták egyedi vonásait (ráncos homlok, joystick formára görbülő tenyér, kialvatlanságtól vöröslő szemek, stb.). Velük együtt jómagam is a tinédzserek izgalmával vártam már, hogy sörhasamra húzhassam a botkormányt, és a többszörös virtuális G terhelésektől izomlázat kapjak. Jelentem: megérte várni! Legutóbbi lecsapása óta eltelt bizony 7 teljes év, ám nem volt kidobott idő!

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- TOCA Race Driver 3 — 2006/02 Codemasters
- NFS Most Wanted — 2005/04 Electronic Arts
- 187 Ride or Die — 2005/03 UbiSoft
- Madden NFL 2006 — 2005/03 Electronic Arts
- Panzer Elite 2 — 2005/11 JoWood
- GT Legends — 2005/10 10Tacle Studios
- Heroes of the Pacific — 2005/09 Codemasters
- X3: Reunion — 2005/09 Digital Jesters
- Rebel Raiders: Operation Nighthawk — 2005/09 Deep Silver
- Tiger Woods: PGA World Tour 2006 — 2005/09 Electronic Arts

A JELEN - MEGJELENÉSEK

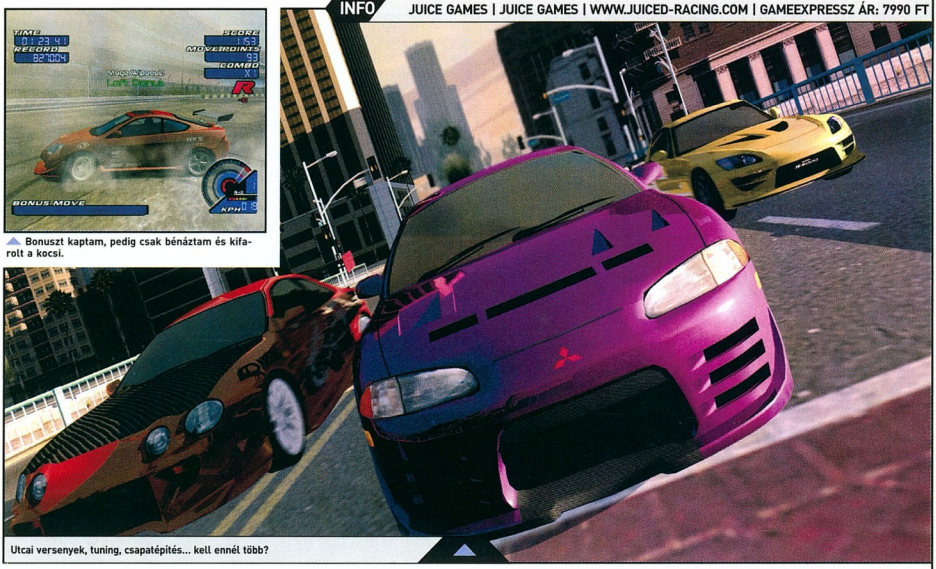
- Madden NFL 2006 — 2005/09 Electronic Arts
- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 — 2005/09 THQ
- Brian Lara International Cricket — 2005/07 Codemasters
- Universal Combat: A World Apart — 2005/07 Dreamcatcher
- Perfect Ace 2: The Championships — 2005/07 Oxygen Int.
- Pro Cycling Manager — 2005/07 TBA
- Juiced — 2005/07 THQ
- Cricket 2005-07-17 — 2005/07 Electronic Arts
- Customplay Golf — 2005/06 Fusion Labs
- SCAR — 2005/06 Black Bean Games

A MÚLT - TOPLISTA

- 10. NHL 2004 — Electronic Arts
- 9. Pacific Fighters — UbiSoft
- 8. Lock On: Modern Air Combat — Electronic Arts
- 7. NFS: Underground 2 — UbiSoft
- 6. Freelancer — Microsoft
- 5. Fifa 2005 — Electronic Arts
- 4. Colin McRae Rally 2005 — Electronic Arts
- 3. GTR — Microsoft
- 2. Richard Burns Rally — 10tacle Studios
- 1. Pro Evolution Soccer 4 — Codemasters
- Konami SCI

Bonuszt kaptam, pedig csak bénáztam és kifarolt a kocsi.

INFO JUICE GAMES | JUICE GAMES | WWW.JUICED-RACING.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

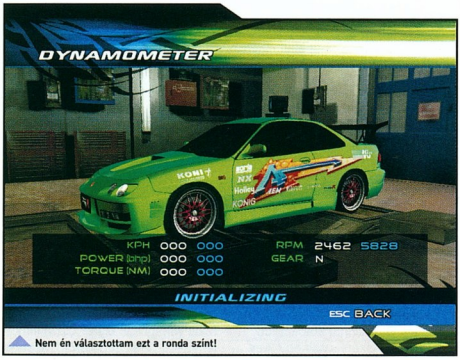


Utcai versenyek, tuning, csapatépítés... kell ennél több?

JUICED

A nagy testvér árnyékában

Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot, Chevrolet, és így tovább; nem kevesebb, mint 52 mai sportautó bármelyikével, 100 különböző, alapjaiban arcade stílusú versenyen vehetünk részt a Juiced világában, melyet készítői egyenesen a Need For Speed Underground 2. lealázójaként jellemeznek. Előre bocsátva szerkesztőségünk véleményét, már most kijelentem, az NFSU2 képzeletbeli trónja ezúttal sem inog. A Juiced sajnos összességében nem tudja hozni azt a magával ragadó, átütő játékélményt, mint az Electronic Arts remeke, azonban több tekintetben is formabontó felépítése, és néhány, eddig még nem látott, kiváló, jól elsütött ötlete miatt (no meg azért, mert mégiscsak egy új arcade autóversenyes játék) megérdemli az alkalmazás, hogy bővebben bemutassuk nektek.



Nem én választottam ezt a ronda színt!

Alap(hibák)

A Juiced egy minden tekintetben átgondolt, kiforrott koncepciót (lásd kampánymód) képviselő arcade utcai autóversenyes program, egy kicsit nehézkes, túlságosan funkcionálisra sikeredett grafikával. A programban modellezett autók, külcsínben ugyan minden szempontból megfelelnek a valódi típusoknak, és képesek a versenyek alatt részlegesen sérülni is, ugyanakkor a kocsik irányíthatóságban sajnos alul maradnak az NFSU2-ből ismertektől, amit az alkalmazott AI következetesen hibátlan pilótáinak teljesítménye alapján még talán bosszantóbbnak fognak a játékot kipróbálók tartani, mint különben. Egyetlen vezetői hiba egyenlő a biztos vereséggel, ami egy klasszikusan arcade elemekből összerakott játéknál szerintem komoly probléma; oly mértékben elkeseríti a játékost, hogy még később, több órányi vezetési tapasztalat után sem tudja maradéktalanul megkedvelni azt. További komoly hibának rovom fel, hogy egy témájában utcai versenyekre építkező játékban nincs véletlenül generált forgalom, pontosabban egyáltalán nincs benne forgalom. E rövid, a Juiced-ban fellelt alapvető hibák felsorolása után most azt javaslom, ne keseregjünk tovább, térjünk inkább rá a játék értékeinek bemutatására, melyeket az alkalmazás fő játékmódját, a kampányt indítva ismerhetünk meg alaposan.

Kampánymód

Már az első, a kampány verseny opcióját indító képsorok sokat sejtetnek; a monitorunkat betöltő videotelefon hívásból kiderül, hogy T.K. egy utcai autóversenyben utazó csapat főnökeként kihív bennünket egy tesztversenyre maga ellen, azzal, hogy ha sikerül egy kétkörös versenyen előtte végezni, pénzt nyerhetünk tőle és megszerezzük „tiszteletét". És itt is volnánk az első meglepetésnél; ez az első

ELLOPOTT NFSU ÖTLETEK

- A Juiced-ban is egy csúcsautóval kezdjük az első perceket, majd mehetünk az autószalonba kicsi pénzzel.
- A műszerfal-design opcionálisan megváltoztatható optikai tuningelem, amely belső nézet híján a képernyő jobb alsó sarkában megjelenő kijelzőként jelenik meg.
- A játék tuningrendszere: szintlépésekkel, a kategóriákon belüli több tucatnyi valós alkatrészgyártóval.
- A Juiced-ban is Respect pontokat kell gyűjteni.

mini verseny csak amolyan nyálcsorgató-bemelegítőféleség; az Eclipse GSX-et csak kölcsönözte számunkra a kihívó. A teljesítéstől függetlenül a következő pillanatban már egy kocsiszalonban találjuk magunkat, ahol a rendelkezésünkre álló mindössze $40,000 terhére vehetjük meg első autónkat. Az elérhető néhány típus kapcsán tanácsolom, hogy a Peugeot 206 GTI-t válasszátok (ez a legdrágább elérhető autó), mind stabilitásában, mind teljesítményében a legjobban használható modell kezdetben. Ha túl vagytok az autóvásárláson, máris begurulhattok új járgányotokkal a tuningműhelybe (Workshop opció). Itt három fő kategóriában több tucat lehetőségünk lesz a pénzköltésre autónk külső megjelenésének fokozása érdekében, no meg egy kis plusz lóerő kicsikarása végett.

Kötelező tuning

A három fő kategória; festés, karosszéria és motor. A festésről legyen elég annyi, hogy az NFSU-hoz hasonlóan itt is többféle színből keverhetünk és festhetünk és fényezhetünk, meglehetősen egyedi színvilágot létrehozva a karosszérián.

A karosszéria-tuning a felnik és spoilerek világa; 12 különböző alkategóriával, a motorházetetőtől kezdve a küszöb spoilereken át, egészen a kilométeróra-kijelzőig. Ennél jóval izgalmasabb a motortuning lehetősége, amely nem kevesebb, mint 10 paraméterében adteret a fejlesztésekneK. Hogy milyen módon? Nos, természetesen szintenként, az egyes osztályokban bőséges választási lehetőséget kínálva a különböző gyártók hasonló képességű termékei között. Ilyet már láttunk, gondolhatjátok, és ez így is van; a motortuning gyakorlatilag az NFSU2-ből ismert rendszert követi. Alapértelmezésben a 10 motortuning-lehetőség közül csak a levegőszűrő, a lengéscsillapító, a kipufogó, a fék és gumi fejlesztése engedélyezett, de ez az állapot csak rövid ideig tart: ha egy versenyen értékelhető eredménnyel szerepelünk, szépen egymást követően megnyílik az összes opció.

A fejlesztéseknek három hivatalos szintje van, de ezeket egy speciális osztály, a prototípus követ, ez utóbbit csak egy gyártó által támogatott Sponsor Event versenyt megnyerve kaphatjuk meg. E ponton érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy a szintlépések, illetve a prototípusok elnyerése nem érvényesül maradéktalanul a teljes elérhető, vagy már megvásárolt járműparkra. Egy fejlesztést csak azok az autómárkák nyernek meg, melyeket a konkrét versenyen elindítottunk. Így például egy Chip tuning, Level 3 szintet megnyitva Peugeot-val versenyezve valamennyi meglévő, és később vásárolt Peugeot autónkra (altípustól függetlenül) vehetünk ilyen tuningot, de ugyanez a lehetőség le van zárva minden más autómárka előtt, így, például egy méregdrága Nissan beszerzése esetén még csak a Level 1 szint lesz elérhető. A folyamatos tuning autógyártmányokra lebontott kényszere a játék egyik nagy újítása.

Gran Turismo 0,5

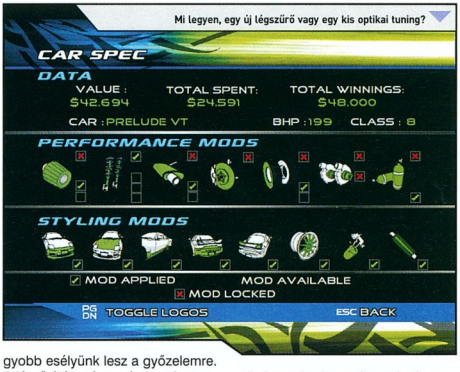
8 osztály

A Juiced sportautói 8 osztályba sorolhatók a lóerő alapján. A legkisebb, kezdő osztály a nyolcadik, melyikbe 1-199 lóerővel rendelkező autók tartoznak, ezt követően az osztályok 100 lóerőként lépnek; az első osztály a 800 és 1200 lóerő közötti kocsiké. A kampányjáték 100 előre meghatározott versenye közül (ezen felül a játékos szinte korlátlan számú saját versenyt is indíthat, ha képes azt finanszírozni) mindegyik esetében meg van határozva, hogy a konkrét versenyen mely osztály autóival lehet részt venni. És ezzel el is értünk a Juice Games fejlesztőinek talán a játékban alkalmazott egyik legnagyobb ötletéhez. A Juiced-ban egy konkrét autóosztályos kocsit nemcsak vásárlás útján tudunk megszerezni, hanem van mód a már meglévő autóink osztálylépítésére is. Bizonyára kitalálják ennek mikéntjét: természetesen a motortuninggal kell operálni.

A 10 opció közül az alábbiak fejlesztése eredményez lóerő-növekedést: levegőszűrő, kipufogó, turbó és chiptuning. Külön érdekesség, hogy valamennyi autónál van lehetőségünk állítani a ténylegesen használt lóerőt a Chip tuning opcióban, ami annyit tesz, hogy például egy 520 lóerősre fejlesztett kocsi (5. osztály) kihasznált teljesítményét beállíthatjuk 499-re, amivel egy osztállyal gyengébb, 6-os szinten lesz verhetetlen. Általános tapasztalatom, hogy mindig érdemes figyelni és állítgatni az alkalmazott tuningok utáni tényleges lóerő-kihasználást, mert például egy 2-3 lóerővel éppen kategóriát lépő autóval szinte reménytelen a versenyzés, de fordítva is igaz ez: ha egy kategória felső szintjére beállított autóval próbálkozunk, sokkal nagyobb esélyünk lesz a győzelemre. A lóerő állítgatása még egy fontos összefüggésben lesz fontos, leginkább a kampány kezdetén. Ha egy kampány 6-os szintű autókat tud fogadni, de nekünk csak egy 7-es van a birtokunkban, akkor gazdaságosabban részt tudunk venni a versenyen úgy, hogy ezt fejlesztjük tovább 6-os szintre; kezdetben úgy sem lesz annyi pénzünk, hogy minden versenyhez új autót vegyünk.

Saját istálló

A játék sajátos, koncepcionális újítása az utcai autóversenyes alkalmazások sorában, hogy nem csak egyedül kell megállni a helyünket a versenysorozatokban. A Juiced-ban a felhasználónak saját istállót kell alapítania, és gépi pilótákat kell alkalmaznia. Az egyik gyakori versenytípus a játékban a 3 in 3 team race, mely annyit tesz, hogy ezen részt venni csak olyan istállóknak lehet, akik legalább három, azonos



ÚJ ÖTLETEK

- Minden versenyen lehet fogadni külön-külön mindenkivel, akár pénzben, akár autóban.
- A kocsik fejlesztését egy összefoglaló menüben bármikor lekérdezhetjük, ugyanitt láthatjuk azt is, hogy mely alkatrészfejlesztések mely szinten elérhetők.
- Van a játékban csapatépítés, amelynek lényege egy saját versenyistálló létrehozása, versenyzők leigazolásával.
- A kampánymód számos csapatversenyre épülő kupát tartalmaz, ahol istállóként három autóval lehet csak benevezni.
- A játékban komoly szerephez jut a versenymenedzselés, amelynek része saját versenyek indítása, a szerződtetett pilóták versenyeztetése, akár úgy is, hogy magunk nem is indulunk külön autóval.
- A Juiced-ban a tuningszintek csak a versenyben használt autómárkákra vonatkoztatva léptethetők.
- A játékban használt autót is vehetünk.
- A kampány alatt tetszőleges számú saját versenyt is megrendezhetünk, ha van rá elég pénzünk, és rendelkezünk megfelelő számú szerződtetett pilótával és autóval.

kategóriás autót ki tudnak állítani megfelelő számú pilótával. A csapatunkhoz szerződtetett versenyzők csak az általunk megvásárolt vagy elnyert autók egyikét vezethetik, ami elsősorban azt feltételezi, hogy minimum három azonos osztályú autónknak lennie kell. Ezen felül, minimum két pilótát le kell tudnunk szerződtetni; a belépési ajánlatokat mindig egy sikeres verseny után fogunk kapni. Az optimum azonban nem is a három autó két pilóta, hanem a három autó három szerződtetett versenyzővel. E ponton el is érkeztünk a következő exkluzivitáshoz: a Juiced-ban a csapatversenyeken úgy is lehet indulni, hogy magunk egyetlen egy autó volánját se markoljuk; van lehetőségünk kizárólag csapatfőnököt játszva, csak a gépi pilótáinkat versenybe küldeni.

Töréteszt, Barbie módra.

Menedzsment

Tekintettel arra, hogy a Juiced mesterséges intelligenciája körülbelül a játék felétől, úgy az 5. osztályos autóktól szinte már megverhetetlen, a hatékonyság jegyében arra fogunk kényszerülni, hogy szinte minden versenyen kizárólag az általunk szerződtetett pilótákat indítsuk. Ezen a ponton egy csapásra át is alakul a Juiced nyújtotta játékélmény, hiszen már csak nagyon ritkán fogunk ténylegesen autót vezetni, minden erőnket a saját istállónk menedzselésére kell majd fordítanunk. Csapatfőnökként számos döntést kell meghoznunk melyek közül a fontosabbak a következők;

- Milyen autómárkákból építjük fel istállónkat, és azokat hogyan tuningoljuk?
- Milyen sorrendben indítjuk csapatunkat az egyes versenyeken?
- Teszünk-e különbséget pilótáink között?

Az autómárka kiválasztása és ezen belül az altípusválasztás két szempontból is komoly dilemma lehet: először is egy tuningmentes autóról később könnyen beigazolódhat, hogy komoly fejlesztések után sem irányítható megfelelően, másodszor nem mindegy, hogy a már említett Special Eventeken indulva az egyes prototípusfejlesztéseket mondjuk csak egy, vagy mindjárt három különböző autómárkára nyerjük el. A sorrendiség problémaköre ott merülhet fel, hogy korántsem biztos, hogy az a jó stratégia, ha az egyes versenyeket a versenynaptár szerinti rendben teljesítjük, itt érdemes a megnyitott helyszínek feltételeit már jó előre átböngészni, (nagyjából 2 hónapra előre látjuk az egyes kupákat) és taktikusan válogatni a kínálatból. Az egyes pilóták favorizálása azt jelenti, hogy el kell döntenünk, hogy mindig a legügyesebb versenyzőnket indítjuk-e a legjobb autóval, vagy folyamatosan variálunk, például a legjobb képességűt, csak a közepesen fejlesztett kocsiba tesszük, és egy gyengébb képességű pilótának osszuk ki a legjobb autót. A csapatversenyeken az elért eredmények összeadódnak; például, biztos nyerjük a kupát egy 1. és 3. helyezéssel. Magukon a szerződtetett pilótás versenyeken sem fogunk unatkozni; az alkalmazottainkat folyamatosan követhetjük a képernyőn, sőt, rádión utasíthatjuk is őket. Három parancsot adhatunk ki a vezetőknek; nevezetesen, hogy óvatoskodva, átlagosan, vagy maximumon, kocsit nem kímélve vezessenek-e. Az utasításokat egy versenyen belül több alkalommal is módosítanunk kell, például kezdéskor maximumot kérve, azután visszaállíthatjuk átlagosra őket, majd a befejezéshez lassabb iramot kérünk tőlük. A pilóták nagyjából egy fél kört képesek maximumom hozni, így azt is folyamatosan figyelnünk kell, hogy mikor kezdenek el hibázni. Ilyenkor ha nem avatkozunk be, akár másodpercek alatt képesek helyezéseket veszíteni, nekiütközve a korlátoknak vészesen lelassulnak, vagy akár keresztbe fordulnak egy kanyarban, stb..

Zászlólengetés

A Juice Games alkotóinak gyermeke a számtalan meglepően ötletes újítása ellenére sem tudott egyértelműen elvarázsolni. Az alapos teszt érdekében a játékkal eltöltött hosszú éjszakák ellenére nem tudtam feltétel nélkül megszeretni a Juiced-ot. Talán a csúnyácska grafika, talán a gépi ellenfelek következetesen hibátlan teljesítménye, talán a kampányjáték összetettsége, vagy éppen a csapatmenedzselésbe forduló játékmenet mondatja azt velem: a Juiced nem kaphat koronát. Hogy miért vagyok ilyen szigorú egy különben jól összerakott és átgondolt arcade autóversenyes játékkal kapcsolatban? Nos, legyen elég annyi, hogy megítélésem szerint a Juiced szimulátornak túl arcade, arcade-nak túl szimulátoros, versenyjátéknak túl menedzselős, menedzselős játéknak pedig túl versenyzős! Ugye értitek?

C5
c5@pc.games.hu

JUICED NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Juiced játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Eredetileg melyik kiadó terjesztette volna a játékot?
Hány autót próbálhatunk ki a játékban?
Milyen tuning kategóriák vannak a játékban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Juiced játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 933 Mhz CPU, 256 MB RAM, 2,6 GB HDD, 32 MB 3D VGA, Win XP, DirectX 9c
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nincs forgalom a játékban?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | NFSU 2 - 90% | STREET RACING SYNDICATE - 70%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 50 ÓRA

- + Eltalált tuningrendszer
- + Csapatmenedzselés
- + Új ötletek
- − Idealistán precíz AI
- − Nincs forgalom

88%

INFO LEAD PURSUIT | GRAPHSIM ENTERTAINMENT | - | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Bird of prey.

Kondenzcsíkot már tudok húzni!

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

Végre új sólyom repked az égen

A sólyom újra lecsap... Gondolom a Falcon sorozatot nem nagyon kell bemutatni a jeles törzsközönségnek, akik szintén magukon viselik a fotelpilóták egyedi vonásait (ráncos homlok, joystick formára görbülő tenyér, kialvatlanságtól vörösló szemek, stb.). Velük együtt jómagam is a tinédzserek izgalmával vártam már, hogy sörhasamra húzhassam a botkormányt, és a többszörös virtuális G terhelésektől izomlázat kapjak. Jelentem: megérte várni! Legutóbbi lecsapása óta eltelt bizony 7 teljes év, ám nem volt kidobott idő!

Menük, lehetőségek, móduszok... Mindenek előtt érdemes belekukkantani a beállításokhoz, nem csak azért, hogy kellőképpen bekonfigolhassuk a grafikai paramétereket gépünk képességeihez, hanem azért is, hogy egyből kedvünket szegjük, amint meglátjuk a használandó billentyűk listáját. Kérem szépen, irgalmatlan! Az csak egy dolog, hogy minden billentyűnek van funkciója, ám minden billentyűnek van külön funkciója a Shifttel, Ctrl-al és Alt-al és ezek különböző házasságaival is. Aki már itt eldobta volna a pilótasiakot, az nyugodjon meg, vegyen egy nagy levegőt (fent úgyis ritkább :) és jöjjön velünk tovább. Bizony, ezzel a „játékkal" nem az átlag számítógép-felhasználót célozták meg! Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a realitásmérő, mely alapban 100%-on áll. Hmm. Ezt persze lejjebb is tornászhatjuk, bekapcsolva olyan dolgokat mint sérthetetlenség, örök lőszer, stb. No, de haladjunk tovább, nézzünk körül, mivel kedveskedtek még nekünk a fejlesztők. Harci tudásunk legjavát latba vetve eljátszhatjuk a hollywoodi filmek pilóta macsóit az Instant Actionben - nem kell aggódni, hamar letörik a szarvainkat, köszönhetően az új irányítási rendszernek, műszernek. Van még a még tréning, melybe érdemes belekukkantani - később kiderül miért is -, ACMI mód (tanulmányozhatjuk repüléseink videofelvételeit), valamint még kampány mód is. Róla azt kell tudni, hogy már eddig is nagyon szerették a tisztelt játékosok, lévén teljesen interaktív - nem

Megint nem látok semmit ezektől a buta műszerektől...

SÓLYOMTÖRTÉNELEM

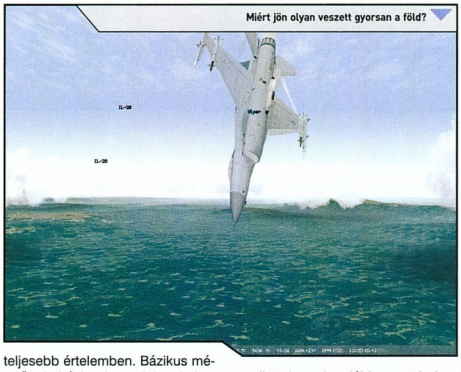
Az első F-16-os 1976-ban szállt fel - és nem csak ő maga, hanem a karrierje is. A vietnámi háborúk idejére tervezte a Lockheed Martin Corp., ám talán ők maguk sem gondolták, hogy ilyen sikeres széria lesz. Eredeti célkitűzése hasonló volt az F-4 Phantomhoz, azaz elfogó vadász lett volna, ám okos mérnökök rájöttek, hogy kis átalakításokkal remek multifunkciós vadászgéppé formálhatják át. Ennek következtében, már nemcsak levegő-levegő harci fegyverekkel száguldozott a világban, hanem gyakorlatilag mindenfajta feladat ellátására alkalmas pusztító eszközt rá lehetett aggatni, kezdve a lézerirányzékos bombáktól egészen a kazettás repülőtér romboló bombákig. Napjainkban több mint 20 országban van rendszeresítve eme félelmetes vadászgép.

az van, hogy adnak 23 küldetést, és ha végigvittük, akkor gratulálnak meleg kézfogások közepette, nem. Itt percről percre változó valódi háborús helyzetbe keverednek! A harc nélkülünk is folyik, a taktikai térképen ezt nagyszerűen nyomon is követhetjük, a kellő időpontban pedig be is avatkozhatunk. A kampány lényegileg két részre oszlik: egyrészt a Balkáni, másrészt a Koreai konfliktusra. Ezeket még tovább finomíthatjuk: ha úri kedvünk úgy tartja, beindíthatjuk a hipotézis gépet és egy kövér gázfröccsel 2010-be reppenhetünk, és az ott kialakult helyzetet vehetjük majd kezelésbe (más kérdés, hogy addigra már jószerivel nem is alkalmazzák ezt a repülőgéptípust, de ez most nem tartozik ide). Természetesen mindent beállíthatunk, a fegyverzettől a napszakig, hogy mikor méltóztatunk felszállni - majd indulhat a bevetés. Miután túltettük magunkat az 1 (egy) darab töltőkép okozta sokkon (direkt leellenőriztem, hogy nem az én videokártyámban van-e a hiba, és feltettem egy másik gépre is, és ott is olyan randa volt) sokkon még ne fújjuk ki az elhasznált levegőt: a küldetés végén is csak 1 azaz egy darab kép fog minket visszakísérni a menübe. Hmm. Azt hiszem, erre mondják: kicsire nem adunk. Minthogy a küldetésekről értelmetlen lenne itt nekiállni értekezni, a „melyik gombot mikor nyomjam" című topikkal egyetemben, ezért most nem is tesszük. Helyette megnézzük milyen extra tulajdonságokat tud felvonultatni a program - amiket az átlagos szimulátorok nem, vagy csak nagyon gyengén hoznak. Íme:

Kiegészítők, egyebek...

Feltétlen ki kell térnünk a program gazdag felszereltségére! Először is a Battlefield Operations Falcon 4.0: Allied Force-ra. Ez bizony egy majd' 20 megás pdf file, melyet a progi docs könyvtárában találhatunk meg, és 716 (!) oldalas. Ebben minden benne van, amit csak tudnunk kell ahhoz, hogy akár a valóságban is elvezethessünk egy F-16-ost. Külön részekre vannak bontva a Tutorial-ok, melyekből felkészülve indulhatunk a bevetésre.

Ez egy szép húzás, nagyon kedves tőlük, hogy nem tekintenek minket vérprofinak, és hajlandóak megtanítani a pilótaélet minden trükkjére, ám: jómagam igen kevés felhasználóról tudok, akinek napi 4-5 órája lenne több hónapon keresztül erre, majd miután ezt befejezte, nekikezdhessen a tényleges játéknak. Világos, hogy reális a játék, világos, hogy nehéz, de kérdem én: vajh' miért nem lehetett ezt kicsit interaktívabbá tenni? Egyrészt nem tartana ennyi ideig, másrészt sokkal élvezetesebb lenne úgy végigcsinálni a gyakorlókiküldetéseket (melyekből 30 darab van), hogy közben egy szivartól pállott szájú parancsnok ordít a fülhallgatónkba, hogy húzzunk már jobbra, különben 3 hónapig mi takarítjuk fogkefével a körletet. De nem ez van. Megkockáztatom, hogy az emberek száma, akik ezt hajlandóak végigcsinálni így: nulla. Nem olyan jó dolog állandóan Alt+Tab-bal váltogatni a pdf és a játék között. No mindegy, mindenesetre említésre méltó kis szakirodalmat hoztak itt nekünk össze, amiből tényleg az összes apró trükköt megtanulhatjuk, mindezeket diagrammokkal, ábrákkal szemléltetve. Valószínűleg feltételezték a készítők is, hogy az átlagfelhasználó - teljesen indokoltan - csak két kézzel rendelkezik, ezért megpróbáltak rajta segíteni egy billentyűzetkiosztást ábrázoló táblázattal, hogy legalább jó fele kapjon vészhelyzetben. Ez több nyelven is megtalálható, kinyomtatása javallott. Kapunk még szép nagy jpeg térképeket is, melyeket szintén kinyomtathatunk, és a monitor fölé illeszthetünk. Érdemes még az extrák között szót ejteni a Tactical Reference-ről: itt a játékban található járművekről kaphatunk teljes körű információt - a legteljesebb értelemben. Bázikus méretű adatbázissal van dolgunk, kategóriákra lebontva, iszonyatos mennyiségű adattal! Fanatikusok Mekkája, érdeklődők múzeuma. Mint látható, nem aprózták el a készítők, igazán nem lehet okunk a panaszra ellátottság tekintetében.


Miért jön olyan veszett gyorsan a föld?

Értékelés...

Grafikailag a játék a középmezőnyben lohol, igazán nem fog tőle hanyatt esni senki sem. A felbontást fel lehet tolni 1600x1200-ig és kellemesen paraméterezhető a megjelenített tárgyak/helyszínek részletessége is - azonban, hogy

Hát ez sem egy Ace Combat.

egy kicsit kötekedhessek is, fel kell tennem a kérdést: egy ilyen kalibrú csapat, aki ilyen mértékű betekintést nyerhet a hadsereg adataiba, vajon miért nem tud egy egyszerű Lens Flare effektet beágyazni a programba? Persze tisztában vagyok azzal, hogy ez már szőrszálhasogatás egy ilyen remekül kidolgozott program esetében, azonban kritikus temperamentumom nem tudott elmenni a játék mellett, hogy legalább egyet bele ne rúgjon (na jó, pöccintsen). Hangok terén szintén közepesre vizsgázik az anyag, a menü zenéje kifejezetten béna, viszont a rádióbeszélgetések nagyon jól szólnak, ahogy az irányítótoronyból szóljak felénk az igét, már majdhogynem ott érzem magam a kifutópályán. Hangulat: erre mit mondjon az egyszeri tesztész? Ha úgy veszszük, kész valóságsó: én félretéve mindennemű naivitásomat kész vagyok elhinni, hogy a játékban beállított 100%-os realitás megfelel a valódi körülményeknek. Az adatigiekből talán kitűnik: a veteránoknak nem kell bizonyítgatni, hogy ez a program valóban megéri a pénzét, hiszen ismét hosszú hónapokra (évekre?) képes lesz lekötni az embert. A többieket már kissé nehéz lesz meggyőzni - bár ez nem is a mi tisztünk. Méltányolhatjuk a játék csodálatosan kidolgozott kampányát, a remek hangulatot vagy a (relatív) kis gépigényt, számos újítást (számos műszer fejlesztésen esett át, ezeket importálták, például jobb levegő-föld radartevékenység, sebességmérő, éjszakai üzemmód, stb.). Ám azokat nem győzi meg, akik csak egy könnyed repkedésre vágynak, így ők egy nagyon jó programról maradnak le. Szándékosan nem játékot írtam, és szerintem nem túloztam. Ez minden idők legjobb repülős szimulátora - és ezt szerénytelenség nélkül állíthatja magáról.

Ozric a.k.a. Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1.5 GHz-es CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb VGA 1.3 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért gondolják azt a fejlesztők, hogy a felhasználóbarát környezet rontana az ázsiójukon?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | FALCON 4.0 - 88% | F/A-18 HORNET - 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

- Állítható realizmus
- Kemény AI
- Kis gépigény
- Hasznos kiegészítők
- Gyengécske grafika

MULTIPLAYER 90%

91%

HARDWARE

A PIXELKIRÁLY BEMUTATKOZIK 104

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

91 OKOSTELEFONOK - TELEFONOKOSSÁGOK
Az okostelefonok igen magas színvonalon képviselik a hírközlési technológia jelenlegi állását, úgy gondoltuk érdemes egy nagyobb pillantást is vetni a témára.

94 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

96 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

102 DRM - DIGITÁLIS KISKAPUK
DRM, CSS, CSS2, CPPM – misztikus rövidítések, melyek legtöbbször hidegen hagyják a felhasználókat, ám annál inkább foglalkoztatják a lemezgyártókat, a DVD-forgalmazókat. Összefoglaló cikkünk apropója, hogy feltörték a DVD-Audio formátumhoz tartozó DRM-megoldást is, a CPPM-et.

110 IBVA
Az IBVA az Interaktív Vizuális Agyhullám Analizátor rövidítése, működése pont fordítottja a Sony által fejlesztett eszköznek: agyhullámokat továbbít a vevő egységnek, az pedig szabályozza a hozzá kapcsolt elektromos készüléket.

GYAKORLAT - TESZTEK

98 DIGITÁLIS FILMRÖGZÍTÉS AZ OTTHONOKBAN
Cikkünkben bemutatjuk, hogyan tudjuk a nyári Forma 1-es futamokat, vagy éppen a focimérkőzéseket digitálisan eltárolni.

100 TRAK MP3-LEJÁTSZÓK
Tesztünkben egy lengyel gyártó olcsó termékeit vettük szemügyre – és alig hittünk a fülünknek!

104 A PIXELKIRÁLY BEMUTATKOZIK
Megérkezett a 7800GTX! Tesztünkben az nVIDIA legújabb üdvöskéjét bombáztuk egy jó adag poligonnal...

108 A LEGOLCSÓBB 800-AS
A Gigabyte legolcsóbb X800-as chipje több meglepetést is tartogatott számunka, mint ahogy azt a képzeltük...

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - AMD Athlon 64 3500+ V, + Zalman hűtő **59 000 Ft**
ALAPLAP - Abit AN8 NF4 Ultra **23 000 Ft**
RAM - 4x 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **34000 Ft**
VGA - Abit Radeon X800XL 256MB VIVO PCIe **63 000 Ft**
HDD - 200GB Samsung SATA300 **20 000 Ft**
DVD-RW - NEC 3540 16x DVD+-RW DL **9 000 Ft**
HÁZ - Chieftek, 410W táppal **21 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 232000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - Intel P4 3 GHz (LGA775), hűtővel **33 000 Ft**
ALAPLAP - Asus P5GD1 i915P **22 000 Ft**
RAM - 2x 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **16 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6600 GT 128 MB PCIe **30 000 Ft**
HDD - 80GB Maxtor 7200rpm SATA150 **12 000 Ft**
DVD-RW - NEC 3540 16x DVD+-RW DL **9 000 Ft**
HÁZ - Codegen, 420W táppal **8 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 133000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - AMD Sempron 2800+ (s754), hűtővel **18 000 Ft**
ALAPLAP - Asus K8N AMD 64 nForce3 **13 000 Ft**
RAM - 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **8 000 Ft**
VGA - Abit ATI Radeon 9550-CDT 128MB AGP **12 000 Ft**
HDD - 80GB Maxtor 7200rpm SATA150 **12 000 Ft**
DVD-ROM - LG 16x DVD ROM **4 000 Ft**
HÁZ - Codegen, 300W táppal **6 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 76000 Ft + ÁFA

OKOSTELEFONOK - TELEFONOKOSSÁGOK

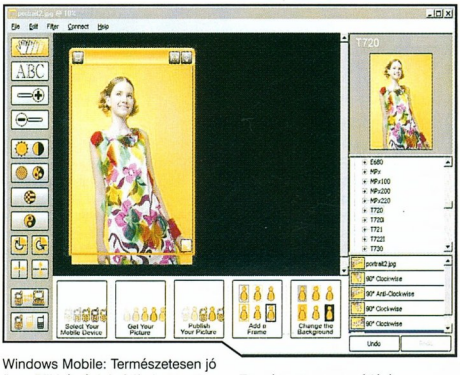
Avagy mobilkommunikáció szórakoztatóan

Az információáramlás elkerülhetetlen forradalma úgy a kilencvenes évek közepén gyűrűzött be kicsiny országunkba, és azóta is folyamatosan tart. Először csak valóban azok használták a mobiltelefonokat, akiknek ténylegesen szüksége volt rá: az üzletemberek. Aztán ahogy egyre korszerűsödött, és persze olcsóbbá vált a technológia, úgy vált elérhetővé a társadalom egyéb rétegeinek számára is. Noha státuszszimbólum mivoltát még a mai napig nem sikerült kinőnie az egyes rétegekben, minket ez nem zavar, hiszen nemrég egy újabb forradalom zajlott le: megjelentek az úgynevezett okostelefonok. Minthogy ezek a telefonok igen magas színvonalon képviselik a hírközlési technológia jelenlegi állását, úgy gondoltuk érdemes egy nagyobb pillantást vetni a témára.

A telefon lelke: az OS

Természetesen az OS itt is azt jelzi, mint szeretett számítógépeinknél: az operációs rendszert. Minden telefonnak van oprendszere, ám az úgynevezett okostelefonoknak már sokkal inkább szüksége van egy komoly szoftverre, mely megfelelően tudja irányítani és kihasználni a telefon képességeit. Összehangolni a szerkezet különböző részeit nem is olyan könnyű, ám jó páran megpróbálkoztak már vele. Mindenek előtt érdemes megismerkedni a főbb rendszerekkel, melyek a következők: Symbian, Microsoft Windows Mobile és végül, de nem utolsó sorban a Linux.

Symbian: A konzorciumot a Nokia, az Ericsson, a Panasonic, a Samsung, a Siemens és a Sony Ericsson birtokolja jelenleg, és természetesen a Nokia van benne a legnagyobb résszel. Ők egyébként a telefonjaikat csak és kizárólag ezzel az operációs rendszerrel forgalmazzák. Mivel tisztában vannak a konkurenciával, ezért megfelelőképpen védekeznek: terjeszkednek. A Symbian rendszerű telefonok a jelenleg forgalmazott mobilok megközelítőleg 70%-át teszik ki. Az teszi igazán nagyszerűvé a rendszert, hogy egyrészt ezt fejlesztik már a legrégebb óta (s60, s70, s80, s90, uiq), így jelentős tapasztalatokat szereztek a felhasználók igényeinek minél teljesebb körű kielégítésében, másrészt a neves cégek együttműködésének köszönhetően ez a fejlődés igen gyors és látványos.



Windows Mobile: Természetesen jó öreg Bill bátyánk is felfedezte ezt a platformot, melyet még nem fertőzött meg szeretett ablakainak garmadája, így hirtelen úgy döntött, hogy ezt a piacot is leigázza. Bizakodását mi sem támasztja alá jobban, minthogy azt ígérik: 3 év múlva vezetők lesznek ezen a piacon is. A rendszer maga a szintén kétes sikerű Windows CE utódja, fő támogatója a Motorola - legismertebb telefonjai talán az MPx200-as sorozat darabjai. Legnagyobb előnyeként integritását említhetnénk: közvetlenül együttműködik az egyéb Microsoft termékekkel, így például az Outlookkal vagy az MSN-nel.

Természetesen van átjárás az egyes rendszerek között, a legérdekesebb, hogy Billy bátyó hajlandó volt engedni a nyomásnak, és kidobta az Exchange Server Active Sync protokoll egy verzióját, melyel Symbian rendszerű telefonokkal is össze tudjuk kapcsolni Outlook Expresszünket, így töltve le emaileinket.

Linux: Bill apó legnagyobb félelmét tisztelhetjük benne úgy számítógép fronton, mint ahogy immár a mobil eszközök piacán is. Még nem rendelkezik túl nagy piaci résszel, ám rohamos léptékben terjed, hiszen nyílt forráskódjának köszönhetően nagyon egyszerűen fejleszthető, testre szabható. Reményeiket jól példázza az is, hogy a Motorola elég erőteljesen kacsingat a Linux felé, hiszen híresen stabil mivoltának köszönhetően igencsak nagy népszerűségnek örvend.

A technikai innováció ilyen mértékű fejlődése természetszerűleg magában hordozza a számítógépeken már régóta hatalmas problémát jelentő vírusok felbukkanását: bizony-bizony, akár még telefonunk is beadhatja az unalmast egy gonosz kis program hatására. A probléma oly mértékű, hogy a remek termékei-

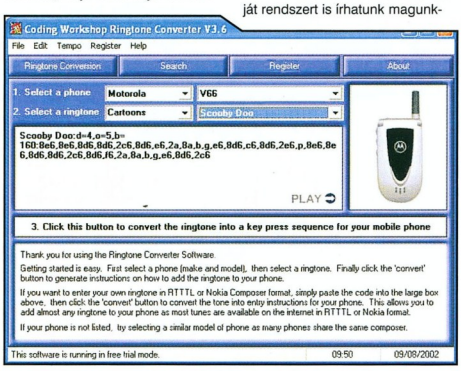
ről ismert Symantec is benevezett a mobilos vírusirtás piacára: ez év márciusától fejleszt ilyen jellegű programokat. Evezzünk kissé kellemesebb vizekre: az új rendszerek használatával sokkal jobban előtérbe kerültek a készülékek testreszabását biztosító programok, a következő részben ezeket tekintjük át.

Testreszabás

Legyél egyéniség, alakítsd a telefonod a saját stílusodhoz! Ilyen, és ehhez hasonló hangzatos szlogenek köszönnek ránk a tisztelt mobilszolgáltatók reklámjaiból. A testreszabáshoz persze megadnak minden segítséget, ám természetesen nem ingyen. Töltögethetünk le csengőhangokat, háttérképeket, kisebb programokat, sőt még játékokat is. Némiképp költségkímélőbb megoldás, ha beszerzünk valamilyen telefonmenedzser programot, amellyel kedvünkre dekorálhatjuk a szerkentyűt. A dvd-n megtalálhatjátok például a Mobil Master nevű csodát. Ez az egyszerű kis program először lépésenként

szinkronizálja magát a telefonunkkal, majd elénk tárja hasznos funkcióit: cím és telefonszámlistáinkat, logóinkat, sms-einket szinkronizálhatjuk a gépen levő adatokkal. A támogatott telefonok listája a következő: Nokia, Siemens, Sony, Ericsson és Sony-Ericsson. Ahogy a hasonló programok többsége, ez is többféle módon kapcsolódhat a telefonunkhoz: USB-n, Infra- illetőleg Bluetooth porton keresztül. Hasonló program a Mobiledit, mellyel szintén menedzselgethetjük kedvencünket: logókat és mp3-akat tölthetünk rá, de akár a telefonnal készített képek számítógépre történő átmentésében is segítségünkre lehet. Egy fokkal komolyabb az Oxygene Phone Manager for Symbian, mely értelemszerűleg csak a Symbian rendszerű telefonokkal hajlandó működni, ám azokkal nagyon jó barátságban van: rengeteg mindent beállíthatunk, profilokat hozhatunk létre, a telefonkönyvet a végletekig testreszabhatjuk (a kontaktokhoz még képet is társíthatunk), a támogatott hangformátumok is igen széles skálán mozognak, és

természetesen ezzel is lehetőségünk van emailjeinket, mms-einket és sms-einket rendszerezni. Ha valaki esetleg szeretné kipróbálni magát mobilos programok írkálásában, az bátran használja a Mobile Basic 2.1-et: ezzel akár saját rendszert is írhatunk magunknak (már ha nagyon ráérünk). Mint azt tudjuk, egyéniségünkről rengeteget elárul, hogy milyen hangon csörren meg telefonunk, természetesen vannak programok ennek szabályozására is. Ilyen például a



diában 14 millió angol font haszon volt. Elgondolkodtató, és ha még azt is hozzátesszük, hogy ez csak nőni fog, könnyen beláthatjuk, a rohamos fejlődés elkerülhetetlen. Gondoljunk csak a nagy konzol-

gyártó cégekre (Sony, Microsoft, Nintendo), akik szintén felfedezték az ebben rejlő lehetőségeket, és annak rendje-módja szerint ki is használják. Ami a telefonokat illeti, először itt is a Nokia alkotott: az N-Gage nevű telefonjával ha nem is hozott létre olyan nagyon maradandót, azért mindenképpen elindított egy folyamatot. A telefon azóta egy ráncfelvarráson esett át, és kiadták a felújított verziót - amely igaz, hogy kevesebbet tud (nincs rajta USB, nem tud lejátszani mp3-at, stb.), ám kevesebbe is kerül - így könnyebben elérhető lett a nagyközönségnek. Ha már Nokia: találtunk pár érdekes kis játékot, melyek teljesen ingyenesek és egy csomó szériával működnek (Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 6620, 7610, 7650, 6260, de megy N-Gage-en is és pár Sony-Erics-

Ringtone Converter, mely rengeteg telefont és melódiát ismer, de ha valakinek ez nem elég, akkor a Mobile Music Polyphonic-kal akár sajátokat is komponálhat, ám konvertálni ez is tud: bármilyen mp3-ból illetőleg wave és midi zenéből előállítja a polifonikus dallamot, melyet már tölthetünk is rá a telefonra. A Watchtone Studio még ennél is tovább megy: filmformátumokból csinál egyedi kis klippeket, melyeket elkezd játszani a telefon, amennyiben a hozzárendelt kontakttól beérkező hívás van. Természetesen az sem mindegy, hogy mi figyel a háttérben a képernyőn, így ezek menedzselésére is született már jó néhány program, közülük a Pics2-Phones-t találjátok meg a dvd-n. Használata pofonegyszerű, így erre felesleges is kitérni. Meglepő a hír, ám tényleg igaz: léteznek már arcfelismerő telefonok! Symbian és Linux rendszerek alá fejlesztette ki az Omron OKAO Vision arcfelismerő szenzorát: ezzel illetéktelenek nem tudják használni azt, hacsak nem veszik igénybe egy jobb plasztikai sebész szolgáltatásait. A rendszer 99%-os pontossággal dolgozik, és az egyre jobban terjedő mobiltelefonos fizetések piacát fogja még jobban előremozdítani.

Mobil játékok

Természetesen ha már operációs rendszerek és programok, akkor a játékokat sem hagyhatjuk ki! Néhány embernek furcsának tűnhet az adat, ám ettől még igaz: a mobil játékok az évtized bizniszei közé tartozik. Vegyük például csak azt az egyszerű adatot, hogy 2004 végére a mobilos játékokból csak In-

KÁRTEVŐK

Férgek, vírusok és egyéb kedves dolgok. Elérkezett az idő, mikor már nem csak számítógépeinket kell féltenünk ezektől a nem kívánatos dolgoktól. A Bluetooth-on terjedő Cabir vírus még nem is a legveszélyesebbek közé tartozik: a nemrég letartóztatott Marcos Velasco által fabrikált Lasco.A vírus nem elég, hogy eszméletlen sebességgel terjed Buetooth-on, de megfertőzi a telefonon található egyéb állományokat is, így akár email csatolványként is kikerülhet onnan. Mi több, még azt is megakadályozza, hogy antivírus terméket tegyünk a fertőzött telefonra. Marcos azt mondja, nem azért írta a programot, hogy zsíros állásajánlatokat söpörjön be nagyobb antivírus cégektől, hanem azért mert a „vírus az élete, az informatikai biztonság egy hobbi számára". Kár, hogy ezt mások kárára gyakorolja.

sonon is): elsőként itt van mindjárt az EarthGuardian - istenes lövöldözős arcade anyag, melyben egy űrhajóval kell kilónünk a gonosz idegeneket. Igencsak impresszív a kilenc választható hajó, a csodás robbanások és a gyűjthető bónuszok garmadája. Itt van még a Highway 3D, mely egy autós játék, szép 3D-s grafikával és rengeteg hepciás ellenféllel, akik csak arra várnak, hogy kilökjük őket. Van még néhány megturbózott klasszikus, mint például a Snake 3D, mely mint a neve is mutatja, teljes 3D-ben kell kígyónkat terelgetni, valamint a FreeMine, amely természetesen az aknakereső legújabb reinkarnációja.

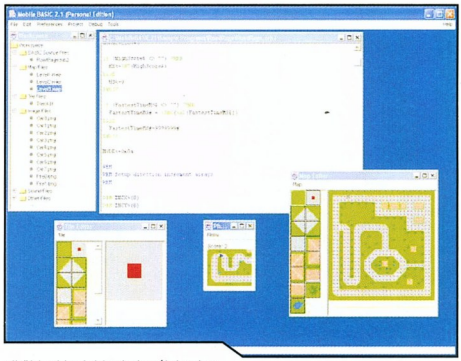
A megnövekedett teljesítménnyel arányban okos emberkék elkezdtek foglalkozni különböző emulátorok fejlesztgetésével is. Elsőként érdemes megemlíteni az EMame, ami egy remek arcade emulátor és természetesen teljesen ingyenes. A programot egy Peter van Sebille nevű úriember fejlesztette, és jelenleg 677 játékot támogat. A legtöbb Symbianos és UIQ rendszerű telefonnal működik. Következő versenyzőnk a GoBoy, amely természetesen Gameboy és Gameboy Color játékokat emulál (ezek már átmentek public domainbe, tehát abszolút legálisan lehet őket használni). A legtöbb Nokiával működik, és olyan funkciókat is támogat, mint a ZipMan, mely lehetővé teszi, hogy ne kelljen összevissza kicsomagolni a játék ROM-okat, hanem egyszerűen az Inboxból lehet futtatni őket. Nagyon intelligens a progi, lehet benne menteni, teljesen testreszabható irányítási rendszert tartalmaz, tehát elég kényelmes.

Van itt még oldskúlabb emulátor is: MSX. Ez egy 8-bites gép volt, és 1983-ban adták ki. Szintén több száz ROM található hozzá netszerte, igazi kincs egy régi motorosnak. Érdekes, hogy még a képernyőt is tudjuk forgatni, annak megfelelően, hogy éppen állítva, vagy fektetve szeretnénk vele játszani. Természetesen a mentési funkció itt is él.

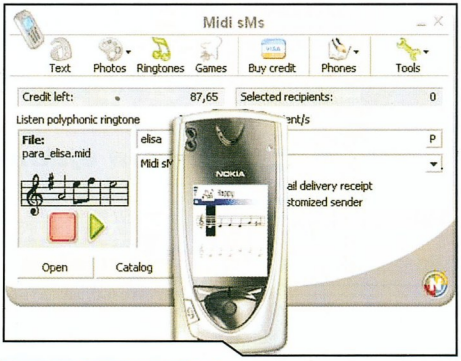
Rengeteg más emulátor is létezik már ezekre az okos szerkentyűkre, ám ezek boncolgatásába inkább most ne menjünk bele, maradjunk annyiban, hogy beszerezhetőek, ám nem teljesen legális úton.

Hasznos és érdekes programok

Hogy hol tart a technika, azt legjobban talán a DVD-to-Mobile nevű program mutatja: ezzel filmjeinket konvertálhatjuk át a telefon számára érhető formátumba, majd át is tehetjük rá, és voila: akár a metrón is nézhetjük kedvenc South Park részeinket. Ha telefonunk esetleg nem tudná az MMS-t, de mindenképpen szeretnénk



elküldeni legjobb cimboráinknak a hétvégi buliról készült képeket, akkor jöhet jól a Skycore nevű kis program: teljes körű MMS-menedzselésre képes, majd neten keresztül postázhatjuk is azt az illetékeseknek (sajnos csak némi pénzmag fejében). Hasonló a Wapicode nevű program, mellyel SMS-t küldhetünk, szintén némi pénz ellenében, ám még így is jóval olcsóbb, mintha azt az itthoni szolgáltatókon keresztül tennénk meg. Teljességgel megegyezik az előző programmal a MySms City:



itt is egy accountot kell létrehoznunk, és befizetett összegből küldözgethetünk neten keresztül sms-eket barátainknak. Érdekes még a NokiaFree Unlock Codes Calculator, mely mint azt a neve is mutatja a Nokia telefonok függetlenítésére jó. Hmm... használata csak saját felelősségre. A Photo sMs progi a csaloka nevével ellentétben egy remek böngésző: kereshetünk vele játékokat, háttérképeket, csengőhangokat, de akár sms-t is küldhetünk vele (szintén fizetős). Ha már nem látnánk ki az e-mail halmok közül, legjobb lesz, ha feltesszük az Automail nevű kis progit: elektromos leveleink között böngészhetünk vele, és kikeresi a nekünk szükségeset, levéve ezzel a munka oroszlánrészét vállainkról. A program a s80 Symbian rendszerekkel kompatibilis. A legutolsó, amely szemezgetésünk közben előkerült, az a Memory Monitor az s60-as szériához. Értelemszerűen csekkolhatjuk, hogy még mennyi szabad helyünk van benne, így legalább nem fogjuk szidni a készítők felmenőit, mert tudjuk, hogy mi foglalja le annyira azt. Amint az látható, a lehetőségek tárháza végtelen. Szemelvényünkben csak pár alkalmazást sikerült bemutatnunk, ám mivel a fejlődés jó eséllyel soha nem áll meg, ezért még ennél is tovább fognak elmenni a tisztelt fejlesztő urak. És ennek a fogyasztók természetesen csak örülnek.

Callisto
callisto@pc.games.hu

JÁTÉKOK NOKIÁRA

Ezek a játékok minden típusú Nokia telefonon futnak, amelyek tudják a JAVA-t. A progikat a Mrfreefree.com-rol lehet leszedni, a pontos link: *http://www.mrfreefree.com/free_telephone_stuff/free_action_games_for_nokia_phones.html*

Játék	Leírás
Akalabeth	A legelső mobilra született kalandjátékok egyike
Otarie	Egy idomárt alakítunk, kinek feladata a lények oktatása
N panq	Egy klasszikus arcade játék, egy fiúval kell buborékokat pukkangatni
Bay Defender	A gonosz kalózok ágyútól kell megvédenünk kicsiny öblünket
Swarm	Invaders klón, felturbózott grafikával

Internet a rádióadókkal egy hullámhosszon?

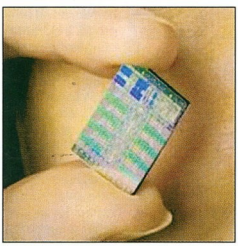
Manapság igen kedvetek és egyre jobban elterjedtek a vezet éknélküli hálózati megoldások. Sajnos a távolság a mai napig gondot okoz, valamint az olyan erőforrások megtalálása is, mely alacsony áron jó minőséget és könnyű hozzáférhetőséget biztosít. A kutatók most a rádióhullámokat vették vizsgálat alá, és úgy látszik, találtak is egy ilyen megoldást.

A technológiát xMax-nak nevezték el, és azon alapul, miszerint egy már használt rádiócsatornán egy másik eszköz is kommunikálhat anélkül, hogy ez problémát okozna a csatorna eredeti használójának. Ezáltal megoldódik a világszerte fellépő rádiócsatorna-hiány, valamint minden nagyobb átalakítás nélkül csatornákhoz juthatnak a telekommunikációs cégek és internetszolgáltatók. Másik nagy előnye, hogy a rádióhullámok áthatolnak a falakon és egyéb tárgyakon is, így nem kell a „láthatóságra" figyelni.

PlayStation 3 processzor a hadseregnek is

Az új PlayStation 3 konzolban üzemelő Cell processzor, melyet a Sony, a Toshiba és az IBM fejlesztett ki közösen, most a hadsereg és olajvállalatok számára készített számítógépekbe fogják szerelni, jelentette be a Mercury Computer Systems. Már a kezdetektől úgy fejlesztették a lapkát, hogy ne csak játékok futtatására legyen képes, hanem például szeizmikus jelek és képek elemzésére.

A chip elméleti maximális teljesítménye 3,2 GHz-es órajelet figyelembe véve milliárd lebegőpontos művelet másodpercenként (218 gigaflops), önmagában nagyobb teljesítményre képes tervezői szerint, mint a Garri Kaszparovot legyőző Deep Blue. A sokrétű felhasználhatóság hátrányt is jelent, mert emiatt nehezebb jól programozni, és optimalizálni, maximális teljesítményét pedig még így is csak bizonyos területeken lehet kiaknázni, bár mérete miatt akár mobiltelefonokban is felhasználható.

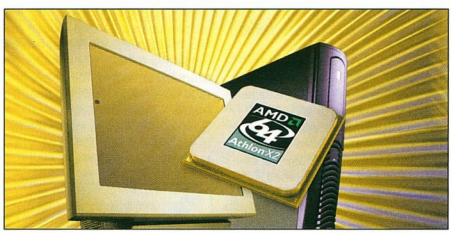


Megjelent a PCMark05

A tesztprogramjairól ismert Futuremark megjelentette legújabb, PCMark05 alkalmazását, mely a gépünk általános, átfogó teljesítményét méri. Az alap változat ingyenesen letölthető (73 MB), ebben erősen korlátozott lehetőségeink vannak. Az otthoni verzió már több tesztet kínál, míg a teljes verziót elsősorban vállalatok és teszterek számára ajánlják. Három tesztpár fut egyidőben, különböző szálakon, végül a pontszámot ezek alapján számítja ki a program. Ezek között állománytömörítés, kibontás, vírusellenőrzés, audio-konverzió, DivX videotömörítés van. A programhoz Windows Media Encoder 9 telepítése szükséges.

Azután, hogy Intel bejelentett 64 bites Celeron processzorait, az Advanced Micro Devices (AMD) is megtett ezt a lépést a Sempron termékcsaládal. Az új lapkák 90 nanométeres méretben készülnek, és nem különböznek az előző modellektől, csak a szunnyadó 64 bites képességeket hozták a „felszínre". Socket754 foglalatba illeszkednek, beépített DDR400-as memóriavezérlővel rendelkeznek, és támogatják a puffertúlcsordulásos támadások kivédésére szolgáló NX-bit technológiát. A kínálat széles, elérhető lesz 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ és 3300+ sebességű változat is, ráadásul áruk alig lesz több a 32 bites társaikénál (74, 83, 98, 113, 140 dollár), órajelük is azonos. Fogyasztásuk 62 Watt körül alakul.

A pletykák szerint az AMD a továbbiakban is próbálja a piac olcsó kategóriás részét uralni, egyesek szerint augusztusban további árcsökkentés várható, valamint olyan új modellek, mint a kétmagos Athlon 64 X2 3800+ és 4000+ változata, s valószínűleg az FX családon kívül ezek lesznek az utolsó egymagos Athlon processzorok.



Új AMD processzorok

iPod újdonságok

Az Apple bejelentette, hogy egyszerűsítés okán egységesíti iPod lejátszóit, mostantól a 20 és 60 gigás verziók is színes kijelzővel kaphatóak, valamint az összesben található lesz Podcast menüpont, az ilyen adások fogadására. A zenefájlok lejátszásakor így már megjelentethetjük az album borítóját vagy egyéb grafikákat. Fényképek áttöltését az opcionális Camera Connector segítségével közvetlenül a fényképezőgépről is áttölthetjük.

A Logitech vezeték nélküli fejhallgatót jelentett be az iPod lejátszókhoz, melyek segítségével akár 9 méterre is eltávolodhatunk a készüléktől. Az 1.2-es Bluetooth technológiát használó vevő csökkenti a más vezeték nélküli eszközök zavaró jeleit.

A fejhallgatón helyet kapott még egy vezérlőegység is, melynek segítségével tudunk léptetni a számok között, és állíthatjuk a hangerőt.

Több esetben érkeztek olyan hírek a tengeren túlról, miszerint az iPod olyan közkedvelt lett, hogy nem egy esetben váltak rablás áldozatává a tulajdonosok. Most egy New York-i diákot öltek meg, mert nem hagyta, hogy barátjától elvegyék a lejátszóját.

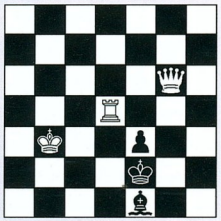
A 15 éves Christopher Rose a felsőtestét érő

két késszúrásba halt bele. Steve Jobbs személyesen ajánlotta fel a segítségét a családnak, bár ez a történteteken aligha változtat.

Az NVIDIA új üdvöskéi

Június végén bejelentették az NVIDIA új zászlóshajóját, a G70 kódnéven ismert GeForce 7800 GTX videokártyát. Specifikációi közül érdemes megemlíteni a 430 MHz-es GPU órajelet, 24 pixelfutószalagot, 8 vertexfeldolgozó egységet és az 1200 MHz-es GDDR3 memóriát. Ezek birtokában jelenleg ez a modell a piacvezető.
Nem csak a számadatokban különbözik az előd 6800-tól, hanem felépítésében is. Az új technológia hatására egy órajel alatt háromszor annyit tud végrehajtani bizonyos utasításokból, ami közel két és félszeres teljesítményt eredményez.
Az SLI támogatást kihasználók akár 2560x1600 pixeles felbontásban élvezhetik a látványt, persze kérdés, hogy ezt milyen kijelző támogatja.
Bizonyos hírek szerint nem a GTX lesz a csúcskártya, hanem a később megjelenő változat, melyet a majd megjelenő ATi R520 után adnak ki, annak megfelelő teljesítménnyel.
A fentebb leírtak ellenére a 7800 nem igényel olyan brutális hűtést, mint elődjei, megelégszik egy kisebb bordával is, így nincs szükség a plusz kártyahelyre. Természetesen ez változhat majd a csúcsmodell esetében, de hát a valamit valamiért. A GTX ára valahol 120 ezer forint körül alakul. Teszt a 104. oldalon.

Sakk a gép ellen: nincs esélyünk



Mindenki emlékezik (talán) a Garri Kaszparov és az IBM Deep Blue számítógép 10 évvel ezelőtti csatájára, amikor a nagymester csak kicsivel maradt alatta az akkori computeróriásnak. Most hasonló vállalkozásba kezdett az Egyesült Arab Emirátus Hydra nevű szuperszámítógépe és Michael Adams, az Egyesült Királyság első nagymestere.
Az előzetes becslése szerint a hat játszmából álló összecsapás vége akár döntetlen is lehet, de a gép esélyt nem adott. A Hydra egy 64 csomópontból álló fürtözött rendszer, minden csomópont egy 3,06 GHz-es Xeon processzort tartalmaz, s mindössze ezek felét használta a játszmák alatt.
A végeredmény egy döntetlen és öt vereség a Hydra javára. Nem is meglepő, hisz a gép 1 másodperc alatt 200 millió lépést tud elemezni, és jó 40 lépéssel előre tud számolni, míg Adams mindössze 1,4 lépést tud átgondolni azonos idő alatt, és csak 7-8 lépéssel előre láthatja az eseményeket. A Deep Blue mindössze század lyan teljesítményű volt, mint jelenkori utódja.

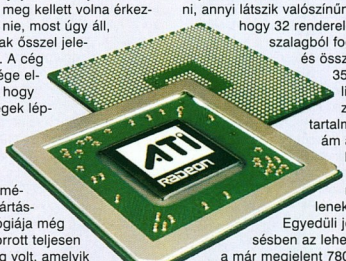
Xbox játékok az Xbox 360-on

Az előzetes hírek szerint az új Xbox 360 nem lesz kompatibilis az előddel, ami azt jelenti, hogy a régi játékok nem fognak futni az utódon.
Most úgy látszik, a Microsoft mégis lépéseket tesz az irányba, hogy a már befutott programjai is használhatók legyenek a 360-on is.
A redmonti cég licenc-megállapodást kötött az Nvidiával, hogy felhasználhasson bizonyos technológiákat. Erre azért van szükség, mert míg az Xbox grafikus processzorát az Nvidia gyártotta, addig a 360-ban már ATi termék van. Így, ha nem is lehet csak egyszerűen futtani majd például a Halót, de az új konzol lesz annyira erős, hogy emulálja a megfelelő gépet, és így már lehetőség lesz régi játékaink használatára.
Kutatások szerint nem nagyon van igény a konzolok közti kompatibilitásra, bár a PlayStation esetében megvan ez az opció. Ez főként a piacra lépést követő időkben lehet előnyös, mert ekkor még nincs annyi elérhető játék, viszont a régiek kéznél vannak (az őszi megjelenéskor az Xbox 360-ra előreláthatóan 20 játék lesz elérhető).

Merőleges adattárolás merevlemezeken

A merevlemezgyártóknak egyre nehezebb megbirkózni azzal a problémával, miszerint azonos területre kell minél több adatot eltárolniuk. Ez az eddig használt technológiára igen nehéz, az adatokat felépítő bitsorozatok a hordozóréteggel párhuzamosan helyezkednek el, így relatíve nagy helyet foglalnak. Az új módszerrel a bitek merőleges elrendezése esetén az adatbitek mágneses orientációja a médiára merőleges, ennek révén akár tízszeresére is növelhető az adatsűrűség, így a 3,5 colos lemezen elméletileg 1 terabájt adat is tárolható.
Ezt az új technológiát használja a Seagate most bejelentett merevlemeze is, a 2,5 hüvelykes, notesz-gépekbe szánt meghajtó 160 GB-os. Ez az első ilyen winchester a piacon, és készítői szerint még hosszú éveknek kell eltelnie, mire kihozzák a maximumot a merőleges adattárolásból, de érdemes elkezdeni a fejlesztést, mert ez látszik az egyik járható útnak.
A jövő évtől termékeik 70 százalékát már ilyen módszerrel kívánják gyártani, melynek segítségével elérhetik az 1 terabájtot is hamarosan.

Biztosan késik az ATi R520



Bár az előrejelzések szerint az ATi új videokártyájának már júliusban meg kellett volna érkeznie, most úgy áll, hogy csak ősszel jelenik meg. A cég vezetősége elismerte, hogy nehézségek léptek fel a gyártásnál, a TSMC 90 nanométeres gyártástechnológiája még nem kiforrott teljesen (ez a cég volt, amelyik az Nvidia FX 5800-at sem tudta időben legyártani 2002-ben). Talán épp ezek miatt döntött úgy az Nvidia, hogy új videochipjét 11 nanométeres csíkszélességgel gyártatja ugyanennél a beszállítónál.
Sajnos biztos adatokat nem tudni, annyi látszik valószínűnek, hogy 32 renderelő futószalagból fog állni és összesen 350 millió tranzisztort tartalmaz, ám a sebességek ismeretlenek.
Egyedüli jó a késésben az lehet, hogy a már megjelent 7800 GTX szintjéhez igazíthatják a teljesítményt, bár mint azt fentebb olvashatjuk, a GTX nem a csúcskártya, valószínűleg ők is az ellenfél megjelenésére várnak.

A 17 inches valóság

A Sony mindent elkövet azért, hogy a felhasználó a legjobb minőséget kapja, a legtöbb kényelmi funkcióval és mindezt úgy, hogy még szép is legyen. A gyártók között egyre kiélezettebb a verseny. Egyre magasabb a színvonal és egyre alacsonyabb az ár. A műszaki paraméterek az LCD-k területén is kezdik elérni azt a pontot, ahonnan már nem lehet tovább fejlődni. A gyártók viszont rájöttek arra, hogy a műszaki paraméterek fontosak, de nem a legfontosabbak. Kellenek a felhasználót kényeztető funkciók és kell az, hogy a termék jól mutasson a lakásban, irodában. A Sony az egyik olyan gyártó, aki mer innovatív megoldásokat létrehozni és piacra dobni. Mer újat és újszerűt alkotni, és ezekkel meg tudja hódítani a felhasználókat. Gondoljunk csak az első walkmanre, vagy az első asztali DVD-re. Nincs ez máshogy a Sony által gyártott monitorokkal, és cikkalanyunkkal az SDM-HS75P-vel sem. Formavilága elsőre kicsit különös. Az oldalnézetből J alakot formáló monitor kissé

szakít a monitorok hagyományos alakzataival. Megjelenésével az irodában és az otthoni környezetben is jól mutat. Mind a külső, mind a belső magáért beszél. A legjobb minőség mindenből. Az X-Black kijelző a legszebb képet nyújtja, amire ma LCD kijelző képes. Tökéletesen alkalmas videók és fényképek nézésére, játékra. A képernyőn szinte megelevenednek a multimédiás alkalmazások és játékok, melyekre a 8ms-os válaszidő a legjobb biztosíték. A kitűnő fényerő (420cd/m2), a magas kontraszt arány, és a gyakori képernyőfrissítés, élménnyé változtat minden monitor előtt töltött pillanatot. A képernyő automatikus beállítású így a monitor csatlakoztatás után azonnal a legoptimálisabb képet nyújtja. Az intelligens ECO módnak köszönhetően érzékeli a környezet fényerejét és a monitorét ennek figyelembevételével, automatikusan szabályozza. Az előre programozott képernyőbeállítások lehetővé teszik a különböző módok (játék, filmnézés) közötti egy gombos váltást.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Mapower 5.25"-os periféria házak

A képen látható eszköz nem egy kompakt PC, hanem egy stílusos kinézetű, IDE-felületű meghajtók fogadására alkalmas alumínium periféria ház. Képes bármilyen Optikai meghajtó tárolására. Vagy az előlap egyszerű eltávolításával cserélhető lemezes meghajtót, így tehát winchestert is tárolhatunk benne. Az eszköz előlapján helyezték el a bekapcsoló gomb mellett a bekapcsolt állapotot és adatforgalmat jelző LED, és a hűtő is. Hűtésről azonban az egység hátoldalán is gondoskodtak az átmenő hűtés érdekében.

Ugyanitt helyezkedik el a tápbemenet, valamint az adatátviteli csatlakozók az adott változatnak megfelelően. Elérhető USB 2.0-ás, Firewire 1394a, és Combo változatokban, ezek mindegyike belső tápegységgel rendelkezik.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Trust MI-7200L wireless egér

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

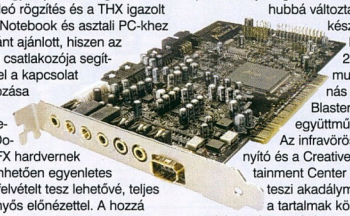
Megérkezett az 5 gombos lézer egér, az MI-7200L! Az új lézeres technológia segítségével sokkal pontosabban tudjuk mozgatni a kicsi nyilat monitorunk látóterében (a lézerfegyverek analógiáját követve), ráadásul sokkal nagyobb felületen, és még az egeret sem kell emelgeti közben. A látvány szerelmesei is magukénak érezhetik az MI-7200L-t: letisztult, sima formái, esztétikus megjelenése a 21. század modern technológiájának elvárásait ötvözi a hagyományos egerek alakjának extra bájával. Ráadásul a kialakításánál törekedtek a tökéletes szimmetriára, így akár bal, akár jobb, akár két kézzel is használhatjuk, bár ezt nem ajánlják a tervezők. Akár vízszintesen, akár függőlegesen 2 méterig wireless az egér, sőt az 5 gombból kettőt a tetején helyezték el a gyorsabb navigáció érdekében.

És mikor lehunyja 1 szemét a PC, az MI-7200L-et behelyezhetjük éjszakára bölcsőjébe, mely egyrészt megvédi a környezeti viszontagságoktól, másrészt fel is tölti másnapra a 2db kimerült, fáradt AAA-s újratölthető elemeit.

Komplett hang és videó megoldás

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Creative egy eszközbe ötvözve segít az audiovizuális élmények teljes kihasználásában. Az Audigy 2 ZS Video Editorban együtt jelenik meg a hardveres videó rögzítés és a THX igazolt hang. Notebook és asztali PC-khez egyaránt ajánlott, hiszen az USB 2 csatlakozója segítségével a kapcsolat létrehozása igen egyszerű. A Domino FX hardvernek köszönhetően egyenletes videó felvételt tesz lehetővé, teljes képernyős előnézettel. A hozzá adott Ulead szoftvercsomaggal teljes szerkeszthetőséget tesz lehetővé, valamint segítségével egy klikkeléssel lehet a felvételt elindítani és közvetlenül DVD-re írni. Széleskörű kapcsolódási lehetőségei között megtalálható a DV, Composit és S-Video I/O, analóg és digitális audio I/O, valamint 4 USB port, amelyek igazi multimédiás hubbá változtatják a készüléket a beépített 24 bites multi-csatornás Sound Blasterrel együttműködve. Az infravörös távirányító és a Creative Entertainment Center szoftver teszi akadálymentessé a tartalmak közötti navigálást, míg a beépített Dolby Digital EX és DTS-ES dekódolás biztosítják a hihetetlen 7.1-es házi mozi hangzást.



Benq FP91V+ - gyorsabb, szebb, színesebb

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Az FP91V+ esetében a Benq fejlesztőcsapatát azzal bízták meg, hogy az érintett monitor a lehető legjobb legyen játékra és digitális filmek nézésére. A felhasználás eme területén két nagyon fontos tényező játszik szerepet: a színek szépsége és ezeknek a színes képeknek a minél gyorsabb megjelenítése. Ezt elérendő fejlesztettek ki, egy merőben innovatív AMA azaz továbbfejlesztett mozgásgyorsító megoldást, mellyel a 8ms-os válaszidő elérhetővé vált. A színek tekintetében az úgynevezett POLISH panel alkalmazása volt a megfelelő választás, mely ugyan tükröződő felülete miatt a helyiség árnyékolását követeli, de látva a 91V+ színeit, mindenképpen megéri ezt az áldozatot. Egyéb adatokra áttérve, feltétlenül kiemelném a 400 kandella/m2-es fényerőt, valamint a DVI bemenetet.

MSI TV@nywhere és VOX TV tuner

Nemrégiben megjelent két új TV tuner kártya az MSI kínálatában. Eddig nem volt ezen a piacon aktív résztvevő az MSI, így egy hordozható és egy PCI-os TV tunerrel próbálja meghódítani a magyar PC - Notebook tulajdonosokat. Ez a kisméretű TV tuner kártya nem nagyobb, mint egy hitelkártya (10 x 60mm), vastagsága révén (9,5mm) akár a zsebünkben is elfér. Egyik főbb funkciója hogy videofelvételi lehetőséget akár 720x480pixel felbontásig tud a VOX a Philips SAA7114 chip segítségével. A PCI-os változat a TV@where Master névre hallgat. A megfelelő minőségért a Silicon Tuner és a Conexant CX23881(PAL) / 23883 (NTSC) chipjei szolgáltatják. Ismeri szinte az összes normát: NTSC-M/N, PAL-B/G/D/K/H/I. Támogatja a 10 bites analóg-digitális konvertálást, és beépített FM sztereo rádióval rendelkezik. Csatlakozások terén sem szenvedünk csorbát, ugyanis 7 csatlakozási lehetőség van: video bemenetek (S-video és RCA), audio ki- és bemenet, távirányító csatlakozója, FM rádió antenna, TV antenna. A dobozban is szinte minden megtalálható: audio kábel, távirányító, FM antenna kábel, S-video csatlakozó, távirányító csatlakozó. További extraként megemlíthető az MSI Radio, Intervideo Winproducer / Coder programok és a TV@nywhere funkciók: támogatja az internetes TV csatornákat, időzített felvételt.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A védelem mestere

A Trust Power Master 525U egy beépített 40dB-es magas frekvenciás EMI/RFI szűrő segítségével nyújt védelmet az áramingadozás és a feszültségcsúcs által létrejött esetleges számítógépben vagy egyéb elektronikai eszközben kár ellen. Rendelkezik egy master és 4 slave aljzattal. USB porton keresztül csatlakoztatható a számítógéphez, melyet az elosztó végén helyeztek el. Ugyanitt található még a telefonvédelmére szolgáló RJ11-es csatlakozó is. Áramingadozás esetén 10A alatt automatikusan bontja az áramkört. Bemeneti feszültsége: 220-240V, max. 2500W. 50 x 55 x 350mm-es méretekkel rendelkezik.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

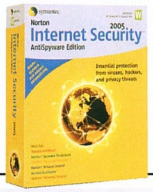
Acer PDA-k

Az N30 széria két változatban érhető el, egy alapkészülék, ill. egy másik, amelyben már az Infra-port mellett a Bluetooth-os kommunikáció és a GPS is megtalálható. Mind a két készülék Microsoft® Windows Mobile™ 2003 szoftverrel Pocket PC Premium Edition with Outlook® 2002 operációs rendszerrel, illetve a GPS-es modell Nyugat - Európai térképszoftverrel is rendelkezik. Kijelzőjük 65,536 színű, 3.5" TFT LCD 240 x 320 QVGA felbontású. Belső memóriájuk 64MB, valamint 32MB Flash memóriával is rendelkeznek, ezen kívül SD/MMC kártyával bővíthetőek. Akkumulátorunk 1000mAH Li-Ion, 8 órás üzemidővel, amely 3 óra alatt éri el a teljes feltöltöttség szintjét. Ezek a készülékek 130g súlyúak. Az N35 széria modellje szinte az előző típus paramétereivel rendelkezik, a különbség annyi, hogy ez a gép egyedül Infrával tud kommunikálni, de a GPS vevő természetesen szériatartozék ebben is. A gép 165g súlyú.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Symantec NIS 2005 Antispyware Edition

A Norton Internet Security 2005 napokban megjelent új verziója magában foglalja a Norton Spyware Protection szolgáltatást is. A szoftver ezzel a kiegészített szolgáltatással hatékonyan veszi fel a harcot a számítógépünkre telepedett kémprogrammokkal és hirdetőprogramokkal. Ezeket automatikusan észleli, majd eltávolítja. Így a Norton Internet Security 2005 Antispyware Edition valóban komplex megoldást jelent a számítógép és adataink megóvása érdekében. Az Antivírus automatikusan eltávolítja a vírusokat, férgeket és a trójai programokat. Átvizsgálja és megtisztítja a bejövő és a kimenő üzeneteket. A Personal Firewall elrejti a számítógépet a hackerek elől és leállítja a gyanús internetforgalmat. Továbbá automatikusan módosítja a biztonsági beállításokat hordozható számítógépek hálózati kapcsolata esetén. Személyes adataink védelme érdekében a Privacy Controll szolgáltatás áll, amely az adatok küldését a nem megbízható webhelyek esetében letiltja, továbbá megakadályozza levélben, azonnali üzenetben és Microsoft Office mellékletben való kijutását a felhasználó tudta nélkül. Az ilyen nem megbízható webhelyek és e-mail üzenetek kizárására a Parental Controll lehetőséget is ad. Végül az Antispam segít észlelni, illetve kiszűrni a kéretlen leveleket a Microsoft Outlook és Microsoft Outlook Express levelező rendszerekből. Az új vírusirtó szoftver Windows 2000 és XP rendszerek alatt használható.



FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Plextor két DVD égetője

Ritka, hogy egy gyártó párhuzamosan két hasonló DVD írót gyárt, konkurenciát állítva ezzel saját magának is. A Plextor felvállalta ezt és jelenleg két modellel van a piacon. Az egyik az új PX-740-es, a másik pedig, a már jól ismert PX-716-os. A két termék hasonló tulajdonságokkal bír, mégsem fedik egymást. Lássuk mit is szeretett volna elérni a gyártó ezzel az igen merésznek nevezhető húzással. A képlet pofon egyszerű: a Plextort mindenki a kiváló minőségű, sok extrával felvértezett csúckategóriás készülékeiről ismeri. Az ilyen készülékek előállítása viszont igen költséges, ezért ezek nem éppen olcsóságukról híresek. Ebben szeretne változást előidézni a Plextor. A PX-740-es gyártásával az árérzékenyebb rétegek kielégítésére törekszik, anélkül, hogy ez a minőség rovására menne. A PX-740-ből hiányoznak egyes átlagfelhasználó számára nélkülözhető funkciók, amelyek a PX-716-osban megtalálhatók.

Lássuk melyek is ezek: Intelligent Recording (öntanuló rendszer, amely az új médiára írási technológiát fejleszt ki), GigaRec (1 GB adat felírása egy 99 perces CD-re), SecureRecording (jelszóvédelmes égetés CD), VariRec (a lézer energiájának szabályozása professzionális égetés esetén), Silent mode (fordulat szabályozás a csendesebb működés érdekében), Q-check functions (a média minőségének és felvétel minőségének tesztelése. Sebességben nem sok a különbség. A PX-740-es írási sebességei a következőképpen alakulnak: DVD+-R 16x, DVD DL+R/-R 8x/4x, CD-R 48x, DVD+RW/-RW 8x/6x, CD-RW 32x, míg a PX-716-é: DVD+-R 16x, DVD DL+R/-R 6x/6x, CD-R 48x, DVD+RW/-RW 8x/4x, CD-RW 24x. A PX-740 mindazoknak ajánlható, akik nem professzionális felhasználásra kívánnak DVD írót vásárolni, mégis szeretnének minőségi terméket a PC-jükbe. A minőségre a Plextor fejlesztőinek tapasztalata és a Plextor név a garancia.

FORRÁS VISION COMPUTERS

DIGITÁLIS FILMRÖGZÍTÉS AZ OTTHONOKBAN

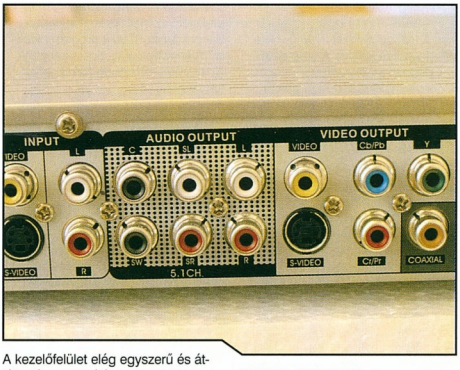
A digitális videózás a mindennapjaink részévé vált. Miután mindenki a digitális fényképezőgépeket és videokamerákat keresi, talán nem meglepő, ha az asztali videomagnók kezdenek lassan kiöregedni, és helyükre DVD-olvasók, esetenként DVD-írók kerülnek. A filmkölcsönzéseket elnézve szép lassan hazánkban is leváltják a videokazettákat az optikai lemezek, és ez a TV-s műsorrögzítésben is hamarosan így lesz. Hogy mi is haladjunk a korral, cikkünkben bemutatjuk, hogyan tudjuk a nyári Forma 1-es futamokat, vagy éppen a focimérkőzéseket digitálisan eltárolni.

YAMADA DVR-8400X

A kisebbik lejátszó egy „szimpla" DVD-író, már ha lehet ilyet mondani egy olyan készülékre, amely az íráson kívül képes szinte minden formátumot és szabványt kezelni, ráadásul rendelkezik digitális be- és kimenetekkel is.

A lejátszást tekintve szinte nem tudunk olyan lemezt betolni a tálcán, amellyel ne tudna mit kezdeni a lejátszó. A legfontosabb, hogy támogatja a népszerű DivX-formátumot, így a PC-ről átmentett filmeket is le lehet rajta játszani. Ezen túlmenően olvassa a zenei CD-ket, a VCD, SVCD, JPEG, Kodak Picture, MDVD, KDVD, XDVD lemezek mindegyikét, ráadásul a DVD-k esetében teszi mindezt régiófüggetlen módban. (Ez azt jelenti, hogy a világ bármely pontján kiadott lemezeket képes lejátszani, legyen az akármilyen régiókóddal ellátva.) Az írást DVD+R és DVD+RW lemezekre képes produkálni, de olvasni a mínuszos korongokat is tudja. Minőségtől függően 1 és 6 óra közötti időtartamot rögzít egy 4.7GB-os lemezre.

A ki- és bemenetek terén el lettünk árasztva mindenféle dugaszokkal, hiszen van SCART ki- és bemenet, banándugós 5.1-es hangkimenet, kompozit, koaxiális, optikai, S-Video-kimenet, továbbá egy kompozit és S-Video-bemenet. A noname tunerkártya pedig antenna be- és kimenettel is rendelkezik. Ha ez nem lenne elég, az első előlapon van egy digitális bemenet és egy USB-csatoló. Előbbihez FireWire-t támogató digitális kamerát, utóbbihoz külső USB-s merevlemezt csatlakoztathatunk.

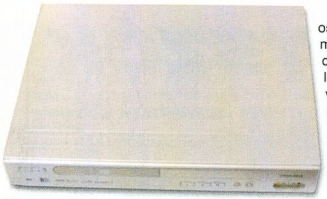


A kezelőfelület elég egyszerű és átlátható, a navigáláshoz pedig kaptunk egy távirányítót. Ez sajna nem egy csúcsdarab, mivel pontosan a gép felé kell irányítanunk ahhoz, hogy működjön, ráadásul nem rendelkezik túl nagy rádiusszal, és akkor az elrendezését még nem is említettem! Persze, mint mindenhez, ehhez is hozzá lehet szokni egy idő után, ám mivel ez az eszköz az, amelyet a legtöbbször használni fogunk, jobb begyakorolni minél előbb a pontos „célzást". Ha túltettük magunkat az irányítás visszásságain, akkor elkezdhetünk megismerkedni a kezelőfelülettel, amely egyelőre magyarul nem tud, viszont feltehetőleg nem kell majd sokat várnunk arra, hogy megjelenjen egy magyarítást is tartalmazó firmware. (A cikk készítésének pillanatában egy letölthető firmware már elérhető volt a lejátszóhoz, ám ezt nem állt módunkban kipróbálni, további információkkal pedig nem rendelkeztünk tartalmát illetően.)

➔ ***TIPP:*** *aki csak lejátszót szeretne, amely támogatja a DivX-es formátum lejátszását, választhatja az igencsak pénztárcabarát, belépőszintű 6700-ast.*

YAMADA DVR-9100H

Egy ideje kaphatók már a piacon merevlemezes DVD-írók, amelyek előnye, hogy akárcsak egy asztali számítógépnél, könnyedén menedzselhetjük a rögzített anyagokat, és még a DVD-nél is gyorsabb elérési idővel ugrálhatunk az egyes videókon belül. A hátrányát abban találhatjuk meg, hogy az áruk sokkal magasabb, mint mezei DVD-meghajtós társaiké. Ha elolvassátok a berendezések belsejéről szóló részt, kiderül, hogy ez nem is annyira indokolt, hiszen a belekerülő alkatrészek teljes mértékben olcsónak számítanak. Viszont érdemes figyelembe venni, hogy még ha a perifériák ismerősek is lehetnek: a gépekben egy speciális alaplapi egység található, és hogy egy teljesen más piacra készült ez a gép, ahol más árviszonyok uralkodnak.



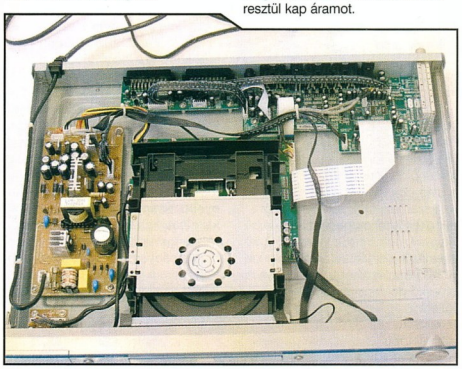
A lejátszónak egyetlen komoly hibáját tudom már az elején kiemelni, ez pedig az, hogy nem támogatja a DivX-et. Ezt valószínűleg nem fogják orvosolni firmware segítségével, mivel nagyon úgy tűnik, hogy szándékosan hagyták ki belőle. Ezt leszámítva minden jóval ellátja a vásárlót, hiszen az összes fontosabb szabványt támogatja, és ráadásul még a ShowView-t is tudja. Mindehhez felkészítették a szoftveres kezelőfelületet is, amely nekem nagyon bejött, hiszen mindent megtaláltam a logikus felépítésű menükben, és könnyedén tudtam a rögzített műsorok között navigálni, miközben a megfelelő információkkal is ellátott ezeket illetően a program.

oszlopban a különböző kimeneti kompozitkábelek csatlakozói figyelnek. Mellette pedig következik a ventilátor, ezzel zárva a sort.

➔ ***TIPP:*** *akinek túl drága egy ilyen lejátszó, válassza az előbb bemutatott 8400X-et, és vegyen hozzá egy külső meghajtót. Így egyben megoldja a DivX-es filmek lejátszásának problémáját is.*

PC-s alkatrészek az asztalon

Akár hiszitek, akár nem, a Yamada merevlemezes DVD-írójában több PC-s alkatrész is helyet kapott. Ha megnézitek a teszt során készült képeket, azokon jól látszik, hogy egy P-ATA Seagate 80GB-os merevlemez, valamint egy szintén P-ATA csatolóval ellátott DVD-író bújt meg a külső borítás alatt. Ezekből mindkettő MOLEX-csatlakozóval rendelkezik, és a házban hátul megbúvó ventilátor is a PC-s tápegységeknél megszokott kéttűs csatlakozón keresztül kap áramot.



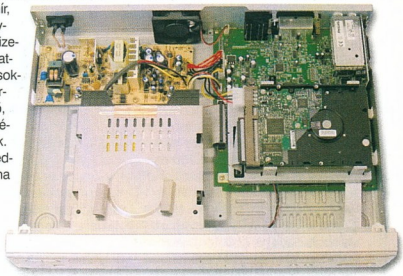
Külsőre csinos megjelenést kapott a doboz, és a kijelzők is kellemes összhangot nyújtanak az elején. Azt, hogy éppen a DVD-t, vagy a merevlemezt használjuk, az elején egy jól látható jelzés mutatja. A sárga színű LED nekem személy szerint jobban tetszett, de biztos lesz, aki a másik kék színére mondja azt, hogy a szebb. Kábelekkel el leszünk látva, ráadásul egy írható DVD is belefért a költségvetésbe. A készülékhez kapott távirányító itt már gondosabb tervezést sugall, és számomra sokkal jobban kézre állt.

Az elején találunk egy DV-Link feliratú digitális csatlakozót, valamint kompozit bemenetet. Hátul a tunerkártya egy TV-s bemenetet és kimenetet is a rendelkezésünkre bocsát, míg alatta koaxiális és optikai digitális kimenetet találunk. SCART-ból is két csatolót illeszthetünk a megfelelő helyekre, ki- és bemenetként, mellette pedig két

gyártaniuk, egyedül az alaplapot kell egyszer megtervezni, majd legyártani, a többi alkatrészt ehhez lehet igazítani. Ráadásul, mivel nem valami új technológiáról, hanem egy kipróbált és bevált változatról van szó, így kisebb a valószínűsége, hogy a tervezés során zsákutcába futnának a mérnökök. A vásárlók számára pedig örömteljes hír, hogy sokkal egyszerűbb a szervizelés, mivel az alkatrész nem kerül sokba, és szinte bárhonnan elérhető, ahol PC-s alkatrészeket is árulnak. Ez pedig azt eredményezi, hogy ha bármi elromlik, nem kell olyan mélyen a pénztárcánkba nyúlni.

viszont azt jelenti, hogy a kezdeti 80GB akár több száz gigabájtig bővíthető, ami jó pár órával megnöveli a maximális felvételi időt.

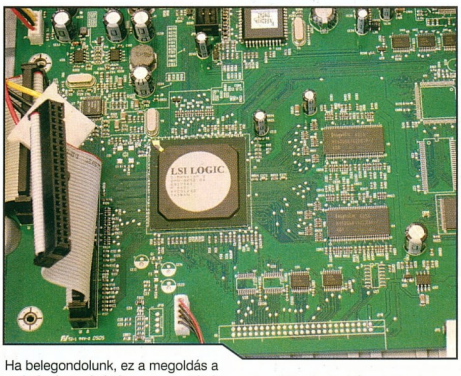
Szintén a PC-s alkatrészekhez sorolandó még a TV-tuner megléte is, amely az olcsóbbik íróban teljesen



Szintén a felhasználóknak lehet jó hír, hogy ezzel együtt a tárolókapacitás is növelhető. Ez ugyan nagyban függ a firmware-től is, ám ahogy azt az eddigi lejátszók esetében is tapasztalhattuk, akár egy spéci változat otthon is barkácsolhatunk magunknak, ha a megfelelő programozói ismeret birtokában vagyunk. Ez

noname gyártótól származik, míg a merevlemezes példányban a Philips speciálisan kialakított kártyája lapul. Értelemszerűen a kettő között minőségi különbség is van, és képességeikben sem teljesen ugyanazok.

Ha már amúgy is kinyitottuk az asztali DVD dobozát, akkor érdemes vetni egy pillantást a belsejére. Mint látható, elég nagy az üres tér, és ha elég ideig használtuk, ide könnyedén bemászhat a por. Éppen ezért érdemes lehet a barkácsolásra hajlamos tulajdonosoknak elgondolkozni azon, hogy a ventilátort lecseréljék egy hatásos hűtőbordára a merevlemezen, mely lehetőleg csatlakozik a külső borításhoz is, amely amúgy képes lenne vezetni a hőt. Ezzel megszüntethető a zaj egy része, és elkerülhető az is, hogy az egyes alkatrészek a bekerülő piszok miatt kezdjenek el egy idő után rakoncátlankodni.



Ha belegondolunk, ez a megoldás a gyártók és a vásárlók szempontjából is kimondottan előnyös. A gyártóknak nem kell spéci alkatrészeket le-

A tesztelt termékeket a Night Computertől kaptuk kölcsön. A segítséget köszönjük!

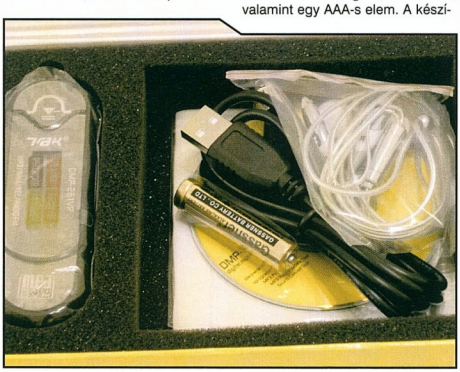
Chilly
chilly@pc.games.hu

TRAK MP3-LEJÁTSZÓK

Soha nem látott népszerűségnek örvendenek a hordozható MP3-lejátszók, melyek használhatók USB-s pendrive-ként, diktafonként, zenehordozóként, vagy éppen FM rádióként is. Az óriási versenybe egyre több gyártó száll be, és a tízezer forintos lélektani határ alatt is lehet már kapni termékeket szép számmal. Sajnos a minőség sokszor a háttérbe szorul, és ehhez hasonlóan a gazdaságosság áldozata lesz a design, vagy a terméktámogatás is. Tesztünkben egy lengyel gyártó olcsó termékeit vettük szemügyre - és alig hittünk a fülünknek!

A Trak márkanév nem nagyon ismert még talán a magyar közönség számára, pedig már egy ideje lehet kapni a lejátszókat az internetes áruházak némelyikében. Ha az árukat megnézzük, elsőre úgy gondolhatjuk, hogy tuti a gagyi kategóriába tartoznak a termékek, hiszen ennyi pénzért maximum USB-s pendrive kapható, az is a silányabb, noname fajtából. A nálunk járt zenedobozok mindegyike a tízezer forintos határt közelíti, a 128 megás változat alulról, a 256-os darabok pedig felülről, de még a legdrágább 256-os példány is bruttó tizenötezer körül mozog.

Ehhez képest a dobozát megnézve a felsőkategóriába sorolhatnánk mindegyiket, hiszen a profi fotókat egyszerű, ám trendi design kíséri, a kemény kartondobozok mágnessel záródnak, a belső komponenseket pedig az igazán drága termékeknél jellemző szürke szivacs védi a szállítás visszásságaitól. Itt nincsenek ócska dobozok, műanyag, zizegő tartók, vagy habszivacs - ha a termékek valamelyikét ajándékba szánjuk, maximum egy szalagra meg egy üdvözlőkártyára lesz szükségünk, mert a doboz már önmagában is elegáns külsővel és belsővel bír.



Ha felnyitjuk a fedőt, majd vetünk egy pillantást a belsejére, akkor a sokadik alkalommal is azt konstatálhatjuk, hogy ugyanazt az elrendezést találjuk: baloldalra került a lejátszó, jobboldalt pedig az egyéb kiegészítőket találjuk. Itt helyet kapott egy CD, egy kézikönyv, nyakbaakasztós fülhallgató, USB-kábel, valamint egy AAA-s elem. A készítők annyira ügyeltek az összhangra, hogy a mini-CD színe is típusonként eltérő - ezeken amúgy Windows 98-as meghajtó, egy firmware-frissítéshez használható segédprogram, egy memóriakezelő program, továbbá egy hangkonvertáló alkalmazás kapott helyet. Mindegyik dobozban ugyanazt kapjuk, de ez nem is igazán meglepő, hiszen az igazi különbséget csupán a menüfelépítés, a külső, valamint a memória mérete adja; a belső és az ezzel járó funkciók nagyjából mindegyiknél megegyeznek.

Ha külső alapján választunk...

A 341VR a legkisebb, tenyérben is elvesző példány, amely elegáns külsővel bír, egy négyirányú joy-jal lehet a menüiben mászkálni, ráadásul több színben pompázik a háttérvilágítása. Ezt a modellt leginkább azok számára lehet ajánlani, akiknek az elegancia fontosabb, mint a rikító színek. További előnye, hogy a többinél sokkal kisebb, így könnyű elpakolni a cuccaink közé, viszont hátránya, hogy szögletes alakja talán kevésbé kényelmes zsebben hordva. Frappánsan oldották meg az elemet fedő tokot, valamint az is szimpatikus, hogy ugyanide sűrítették a fülhallgató csatlakozóját, és az ennek zsinórját tartó bütykőt. A nagyobb ujjakkal rendelkező vásárlóknak viszont talán kényelmetlen lesz a sűrűn elhelyezett gombok használata, és azok sem ezt fogják előnyben részesíteni, akik közvetlen USB-s csatlakozót szeretnének használni, mert itt bizony, csak a mellékelt kábel segítségével lehet kapcsolatot teremteni a számítógépekkel. Kockáknak különösen ajánlott, már csak a szögletes formák miatt is... :)

A 311VR elsőre kicsit csaloka volt, hiszen egy tűzpiros lejátszót vártunk, de helyette egy szürke, elegánsabb példány kandikált ki a dobozból. Mint a többi lejátszónál is, itt is előfordul, hogy több szín került forgalomba. Ez a lejátszó kimondottan a balkezeseknek kedvez, hiszen a gombok úgy helyezkednek el rajta, hogy elsőre valószínűleg minden jobbkezes fejjel lefelé tartaná. Ebben az esetben is több háttérszín közül választhatunk, viszont itt a méret is nagyobb, és így a gombokat egy fokkal könnyebb kezelni. Kicsit merész a formavilága, nem annyira hagyományos, pendrive-alakú, ám szerintem a jobbkezes felhasználóknak inkább érdemes a többiből választani, mert ennek a megszokásához idő szükséges.

A 261VR már formailag nem sok újdonsággal kecsegtet, bár a dobozkép alapján a deszkás srácok kedvence lehet, és ebben lehet valami, mert a lekerekített forma valóban hordoz magában erre utaló nyomokat. Az előző esethez hasonlóan, itt is picit más színnel érkezett a lejátszó, mint amit a dobozon láthattunk. Ami kár, mert, hogy őszinte legyek, a dobozképen szereplő kompozíció nekem jobban bejött. Ez már rendelkezik lekapható kupakkal, amely egy közvetlen USB-csatolót rejt, és elég előkelő helyen, ezzel átellenes oldalon, elöl kapott helyet a lejátszógomb, ami egyébként szerintem dizájnos és egyben praktikus megoldás, hiszen a legtöbbet használt gombot

így teljesen biztos, hogy nem fogjuk összekeverni a többivel, és látatlanban (mondjuk, ha a zsebünkben van a lejátszó) is könnyebb eltalálni. Itt viszont borzalmas a menüválasztó gomb, amely egy kis rúd, amit jobbra-balra mozgatva tudunk a menüpontok között válogatni (vagy éppen a zeneszámok között a lejátszási módban), és ha megnyomjuk, akkor választjuk ki az adott elemet. Na, ez a lenyomás elég mókás, mert nehéz egyenesen lenyomni egy olyan kart, amely amúgy könnyedén billeg az előbb említett két irányba. A konvencionális megoldásokat szerető vásárlóknak amúgy ezt tudom ajánlani, ha képesek hozzászokni a bal felső kis bütyökhöz.

A végére hagytam az X21VR-t, amely ugyan hasonló színnel érkezett, mint ami a dobozán is látható, ám ez a fajta bordó megint inkább az elegánsabb kategóriába sorolható, hiszen akkor lenne igazán sportos, amit amúgy a dobozán lévő kerékpáros képe is sugall, ha tűzpiros, olyan igazi Porschés lenne. Érdekes, hogy azért eltérés itt is mutatkozik, mert az ezüstszínű play-gomb valahogy itt beszíneződött, amit szerintem nem kellett volna, mert az ezüst sokkal jobban mutatott volna a sok bordó között - így most meg csak egy vékony csík maradt, meg a körbefuttatott rész a lejátszó kerekded oldalán. A felépítése és az USB-t fedő sapka hasonló a 261VR-hez, és amit az előzőnél még nem említettem, az alján, egy csúsztatható fedőlap alatt kapott helyet az elem mindkettőnél. Sajnos egyeznek a menüt vezérlő billenőkarban is, ami itt sem volt egy nagy élmény. A taktilis felhasználók vagy szeretni, vagy utálni fogják a külső borítást, amely olyan anyagból készült, ami folyamatosan ingerli az ujjvégeket (sajnos nem tudom megmondani, hogy hívják ezt az anyagot, de olyan, mintha valami szövet burkolná az eszközt, és a puhaság érzetét kelti egy kicsit az elemény felületen). Személy szerint nem vagyok ennek a borításnak híve, mert egy ideig mókás, de hosszabb távon már idegesítő tud lenni.

Az elmondottak alapján talán ki lehet már választani a legszimpatikusabbat, de ez mindenki ízlésének dolga: van, akinek az elegánsabb, és van, akinek a sportosabb fog jobban tetszeni. Arról nem is beszélve, hogy a háttérszínek választéka, vagy éppen - a praktikusság jegyében - az USB-csatoló meglété is befolyásolhatja a döntést.

Ha a belsőt nézzük...

Mindegyik lejátszó képes az MP3, WMA, WMV, ASF, WAV formátumok kezelésére, és 128, 256, illetve 512MB-os memóriával kerülnek le a gyártósorokról. Ezen a háttértáron közösködnek a zenei fájlok, a diktafon, valamint a további, pendrive módban fölpakolt fájlok. AZ EQ, azaz a hangszínszabályzás mindegyikben megtalálható alapfunkció, ahogyan a különböző lejátszási módok (véletlenszerű, ismétlő stb.), a diktafon, vagy az FM rádió is. Utóbbi esetében ne számítsunk óriási vételi képességekre, hiszen egy olyan eszközről beszélünk, amely maximum az emberi testet használhatja antennának, viszont ahol jó vételi lehetőségek vannak, ott kiválóan fog muzsikálni. Természetesen a beállításainkat tárolhatjuk is, így összesen 20db csatornát programozhatunk be előre. Ahogy az egy elemes eszköztől elvárható, tétlenség esetén a lejátszó kikapcsol, és ahogy az a mobil eszközöknél mindennapos, a „hold" funkció is elérhető egy külső gomb segítségével, így biztosak lehetünk, hogy a gombok nem nyomódnak meg véletlenül akkor, amikor valami hozzájuk ér.

Egy AAA-s elemmel a gyári adatok szerint 10 órát bír a kis kütyü, ami természetesen a használattól is függ. Úgy tapasztaltam, hogy csak a nagyon jó minőségű, márkás darabokkal lehet ezt elérni, hiszen a folyamatos MP3-lejátszáskor már hamarabb sikerülhet lemeríteni az elemet. Egy drágább lejátszónál talán szóvá tennénk, hogy ezt azért lehetett volna följebb is tornászni, ám ilyen olcsó ajánlat esetén - szerintem - ez még belefér, főleg tudván, hogy sok márkásabb testvére hasonló üzemidővel rendelkezik, pedig másfélszer-kétszer többe kerülnek.

Összegezve elmondhatjuk, hogy olcsó, ámde minden igényt kielégítő eszközöket gyárt a Trak, csinos külsővel, itt-ott egy kis idegesítő részlettel, amelyek azonban nem többet, mint esetenként egy kis türelmet, meg alkalmazkodóképességet kívánnak meg a tulajdonos részéről. Cserébe viszont minden szükséges funkciót és kiegészítőt megkapunk, így kitűnő választás lehet mindennapi használatra, vagy éppen ajándéknak.

A tesztelt termékeket a Night Computer bocsátotta rendelkezésünkre. Segítségüket köszönjük!

Chilly
chilly@pc.games.hu

DRM - DIGITÁLIS KISKAPUK

DRM, CSS, CSS2, CPPM - misztikus rövidítések, melyek legtöbbször hidegen hagyják a felhasználókat, ám annál inkább foglalkoztatják a lemezgyártókat, a DVD-forgalmazókat, és alapjában véve a szóra-koztató szegmens azon szegletét, melyek műsoros videókban és zenékben érdekeltek. Folyik a harc a programozók, a szabad és olcsó(bb) szellemi termékek hirdetői, valamint a nagy médiaóriások és a jogvédő szervezetek között. Ennek a harcnak nincsenek győztesei, csak vesztesei - és a legtöbbet csakis a végfelhasználó veszítheti. Összefoglaló cikkünk apropója, hogy feltörték a DVD-Audio formátumhoz tartozó DRM-megoldást is, a CPPM-et.

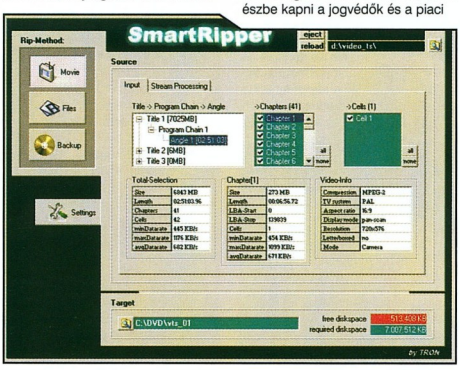
Amióta az otthonokban is léteznek a hang- és képanyag rögzítésére szolgáló eszközök (videomagnók, DVD-felvevők, kazettásmagnók, PC-k stb.), azóta az olyan országokban, ahol a fizetésekhez képest elég drágán adják a boltokban a műsoros felvételeket, szinte virágzik a feketekereskedelem. Ennek igazi melegágyává nőtte ki magát a világháló, amely határok nélkül lehetőséget nyújt bárkinek, aki egy kicsit is jártas a témában, hogy olyan dolgokat szerezzen be akár ingyen, amelyekért mások komoly pénzeket hagynak ott egyes áruházak kasszáinál. Ahogy az szokott lenni, a gyártók és forgalmazók jócskán le vannak maradva a használt technológiákat illetően, és ez csak részben köszönhető annak, hogy egy ideig nem ismerték föl az új médiumban rejlő veszélyforrásokat.

Digital Rights Management - a kezdetek

A magnószalagos időszakban nem nagyon lehetett foglalkozni a szalagok másolásának megnehezítésével, viszont más módokon be lehetett támadni a kalózokat. A legális termékeket matricával látták el, továbbá komoly kampányt folytattak annak hangsúlyozására, hogy mind a videók, mind a hangkazetták csak eredetiben „szólnak jól". Ez amúgy igaz is volt, mivel a másolt anyagok általában olyan berendezések segítségével lettek sokszorosítva, melyek messze elmaradtak az ipari minőségtől, így aki ilyet vett, az számíthatott arra, hogy rosszabb minőségben kapja meg a hőn áhított albumot vagy filmet. Ekkoriban azonban nem voltak még annyira igényesek az emberek, hiszen otthonaikban sem voltak a maihoz hasonló házimozijaik, ráadásul a kalózmásolatoknak volt egy másik előnye is: a friss anyagok azonnal elérhetők voltak mindenütt. Bár csak manapság hallunk arról, mennyire föl vannak háborodva a filmkészítők és a forgalmazók, hogy egyes filmeket a nagyközönség még a bemutatók előtt is megtekinthet otthon, a kasszákban ülve, ez a probléma elég régóta fennáll, hiszen a videomagnós időszakban is volt, hogy leleményes arcok fogták a kézi kamerájukat, majd a mozi hátulsó soraiba beülve szépen fölvették az egészet, és másnap már több példányban árusították valamelyik népszerű piacon.

Noha azt írtam az előbb, hogy népszerűek voltak ezek a lelőhelyek, azt hozzá kell tennem, hogy nem volt véletlen, hogy annyira komolyan nem foglalkoztak a hatóságok és a szerzői jogvédők ezekkel az esetekkel, hiszen ahhoz, hogy valaki beszerezzen egy ilyen kazettát, személyesen el kellett mennie valamelyik, underground körökben ismert piacra, majd ott az árustól megvennie a másolatot. Ez pedig azt jelentette, hogy azért ilyen módon igazán széles körben nem terjedhettek el a kalózmásolatok, hiszen fizikai és morális korlátai is voltak. Bár azt tudni kell, hogy a rendőrök a piaci razziák esetében (melyek amúgy inkább csak akkor voltak, amikor egy-egy megmozdulás után az újságok is írtak a bezúzásokról, amúgy az árusokat ritkábban zaklatták) a vevőket nem nagyon szekírozták, mégis, nem fenyegetett a veszélye annak, hogy ez a jelenség túlságosan elburjánzana.

Mindez megváltozott az internet megjelenésével, hiszen innentől kezdve a világháló névtelenségébe burkolózva bárki bármit letölthetett, és itt volt az a pont, amikor ennek veszélyeit az ebben illetékesek még csak föl sem ismerték. Pár év után, ahogy egyre szélesebb körben terjedni kezdtek az egyre növekvő sávszélességű hozzáférések, elkezdtek észbe kapni a jogvédők és a piaci tortaszeleteiket féltő mamutvállalatok, és létrejöttek az első megoldások, amelyek a digitális és analóg adatokat próbálták meg védeni. Kicsit közben ugrottunk természetesen az időben, hiszen már a videomagnók korában is alkalmaztak olyan technológiát, amely a másolást hivatott megakadályozni (és amelyhez hamarosan lehetett kéz alatt kapni dekódert, amellyel természetesen ezt ki lehetett iktatni), de csak a digitális anyagok esetében vált először lehetővé az eredeti változattal megegyező másolatok otthoni előállítása.



Nos, valahol itt jutottunk el a DRM korszakához, amikor a Microsoft ezt elkezdte beépíteni a népszerű Windows Media Playerbe, a CD- és DVD-gyártók pedig elkezdtek gondolkozni azon, hogyan akadályozzák meg a kalózokat abban, hogy a zenéket egyszerűen lemásolják, illetve a későbbiekben rippeljék MP3-formátumba és a világhálón terjesszék. Ezek a megoldások általában vagy nevetségesen egyszerűen kiiskelezhetők voltak, vagy pedig sokszor a becsületes úton járó felhasználó életét keserítették meg. Voltak olyan esetek, hogy bizonyos CD-lejátszókban, valamint PC-kben nem voltak használhatók a boltban vett CD-k, vagy csak egy bizonyos szoftverrel lehetett ezeket lejátszani. A komolyabb másolásvédelmek természetesen hardveres megoldásokra épültek, csak hát az inkompatibilitás miatt egyes ötletek már eleve kudarcra voltak ítélve, és csak azokkal lehetett mit kezdeni, amelyek mögé a nagyobb gyártók is felsora-

koztak. Amúgy ugyanezt a tendenciát a számítógépes játékoknál is meg lehet találni, hiszen a Safedisc, SecuROM, Laserlock és a hasonló másolásvédelmek is ugyanezekkel a problémákkal rendelkeznek, így sokszor a dobozos játék vásárlója sem tudja elindítani a hőn áhított játékot, csak ha beszerez hozzá egy cracket. (Ez amúgy az egyik indoklás azoknál, akik a töréseket készítik. Azzal magyarázzák a crack szükségességét, hogy ezzel csak szeretnének segíteni azokon az embereken, akik nem szeretnék a CD-ket folyamatosan bent tartani a meghajtóban, meg akiknek a fentihez hasonló problémájuk támad.)

A digitális korongok világa

De térjünk vissza az eredeti témakörhöz, a zenék és filmek világába. A DVD megjelenése óta óriási mennyiségben kerültek föl a rippelt másolatok az internetre, amely részben annak is köszönhető, hogy az ezen lemezekhez készített másolásvédelmet, a CSS-t nagyon hamar sikerült feltörni. A CSS (Content Scrambling System) többek között azt is garantálta, hogy egy filmet csak az adott országban, illetve régióban lehet használni, így megoldva azt a problémát, hogy egy országban még a mozipremier előtt be lehessen szerezni a DVD-s változatot, ezzel csökkentve a későbbi mozis jegyeladások számát. Ez mind a forgalmazók malmára hajtotta volna a vizet, hiszen így a világ különböző pontjain megfelelő időzítéssel lehet bemutatni a mozikban a filmeket, aztán meg mindenütt még egyszer megfejni a kedves nézőket, és kiadni a DVD-s változatot is. Gondoljunk csak bele, hogy sok film a tengerentúlon már régen kapható volt DVD-n, mire itthon a moziváltozatot elkezdték vetíteni!

Óriási sokként érte a szabvány kitalálóit, amikor kiderült, hogy a CSS-t feltörték, és az interneten elérhetővé tették a kódot, melynek segítségével a DVD-k tartalma bármely számítógépen láthatóvá (és másolhatóvá) vált. Ekkor még ugyan DVD-ket otthon nem nagyon lehetett írni, ám a filmeket könnyedén kisebb méretűvé lehetett varázsolni az MP3-hoz hasonlóan népszerű DivX filmes tömörítési eljárással, melynek aztán később elkészült a nyílt forráskódú XViD változata is. Azóta az asztali DVD-lejátszók nem csupán a DeCSS-t, azaz a régiófüggetlen működést támogatják, de legtöbbjüknél alapvető elvárás, hogy támogassa a fenti tömörítéssel készített, CD-re kiírt filmeket is. Miután kiderült, hogy a norvég Jon Johansen törte föl a kódot, bíróság elé citálták, majd végül, miközben az úgy az óriási nemzetközi visszhangot kapott, fölmentették a vádak alól. Ám ekkor már elindult egy lavina, amely még ma is folyamatosan gördül előre, méghozzá egyre komolyabb öszszefogást és egyre durvább eszközöket mutat fel.

Digital Millenium Copyright Act (DMCA)

Az USA elég nagy filmes és zenei cégek otthona, így nem csoda, ha itt a legerősebb az igény arra, hogy megoldást találjanak az interneten is elérhető kópiák terjesztésének megakadályozására. Az utóbbi időben az erő eszközével éltek, hiszen sorra beperelték, vagy elérhetetlenné tették a népszerű fájlcserélő alkalmazásokat, a weboldalakat és a nagyobb terjesztői hálózatokat is rendre felszámolták. Persze, ez hasonlóan a bűnözés más ágaihoz, teljesen nem megszüntethető, maximum kontroll alatt tartható. Egyelőre úgy tűnik, a nemzetközi cégek és jogvédő szervezetek nem az árak kontrollálását és az elérhető extrák növelését, azaz a kalózokkal való versengést választják, hanem a háború mellett döntöttek.

Ennek egyik állomása volt az, amikor az Egyesült Államokban bevezették a szabályozást megkönnyítendő DMCA-t, amely kimondja, hogy minden, a DRM-et megkerülő tevékenység illegálisnak számít (így például kérdéses volt, lehet-e bevinni az országba régiófüggetlen lejátszót, és illegális-e ilyet használni az otthonokban). Érdekes módon az amerikaiak nem nagyon lázadoztak ellene, az ottani kormány szimplán technikai kérdésként kezelte, míg más országok kormányai és állampolgárai éles bírálattal reagáltak a döntésre, amely bizonyos értelmezésekben még az amerikaiak saját alkotmányával is ellentétes, és sok esetben igencsak megkötí a fejlesztők és felhasználók kezét.

És hogy mi a helyzet a DVD-Audióval?

A DVD-Audio, mint a DVD-Video is kiváló minőséget jelent, hiszen az óriási adattároló felületen közel stúdióminőségben helyezhetők el a térhangzású (hatcsatornás) zenei anyagok, sőt, akár extrákat is föl lehet ezek mellé pakolni, hiszen a lemezeket PC-ken, valamint asztali DVD-lejátszókon lehet használni, melyek képi tartalom megjelenítésére is alkalmasak. A szabvány újabb, mint a DVD-Video, és ennek megfelelően komolyabban elgondolkoztak a kitalálásakor azon, vajon hogyan lehet megakadályozni az illegális kópiák terjesztését.

A megoldást a CPPM-ben találták meg (Content Protection for Pre-Recorded Media), amely mentes elődjei legtöbb hibájától. Azaz csak majdnem, hiszen a napokban sikerült megkerülni ezt is, mégpedig az egyik népszerű lejátszóprogram segítségével. A WinDVD-hez készítettek egy patchet, melynek segítségével a zenei anyagot nem a hangkártyának továbbítja a szoftver, hanem a merevlemezre írja ki a digitális tartalmat. A WinDVD készítője természetesen az újabb verziókban lépéseket fog tenni a patch működésképtelenné tételének érdekében, ám ez a helyzeten már sokat nem változtat, hiszen ez a védelmi eljárás is megbukott.

De mint tudjuk, nincs feltörhetetlen kód, hiszen csupán megfelelő erőforrásokra és időre van szükség a visszafejtéshez. A jogvédők pedig éppen ebben próbálják megakadályozni a hétköznapi felhasználókat és a kalózokat, egyben sokszor korlátozva az adott egyének mozgásterét is, amiben igencsak nagy segítség számukra a Microsoft operációs rendszerének egyeduralma a digitális szórakozásra használt PC-ken…

Chilly
chilly@pc.games.hu

A PIXELKIRÁLY BEMUTATKOZIK

Nálunk járt az nVIDIA legújabb üdvöskéje...

Tavaly áprilisban az nVIDIA bemutatta a NV40 kódnévre keresztelt GPU-ját, mely az előző, FX szériához mérten több újdonságot is tartalmazott. Az IBM gyártósorain készült mag 0,13 mikronos eljárással készült, 222 millió tranzisztort tartalmazott, támogatta a Shader Modell 3.0-át (SM3.0) és a High Dynamic Range-et (HDR). A teljesen átdolgozott architektúra meghozta gyümölcsét: az NV40-re épült Geforce 6800 Ultra egyből elfoglalta az őt megillető „trónt". Viszont hiba csúszott a számításba, ugyanis a nagy teljesítményfelvétel, mint ahogy már sokszor láttuk, megbosszulta magát. A 6800 Ultra kétslotos hűtést igényelt, azonkívül 400 Mhz-nél nagyobb órajelet nem igazán tudtak belőle kicsikarni. Körülbelül egy hónappal később az ATi-nak is megjött a válasza az NV40-re. Kiadta az R420-as kódnevű GPU-t, mely a Radeon X800XT névre hallgatott. Az R420 architektúrájában inkább egy felturbózott Radeon 9800-asra hasonlított, azonban a kisebb magméret és a low-k technológia lehetővé tette, hogy a konkurenciánál jóval magasabb órajeleket is el lehessen érni. Ezekkel az előnyökkel a Radeon X800XT Platinum Edition a legtöbb játékban felülkerekedett a Geforce 6800 Ultrán, ezzel letaszítva őt a képzeletbeli „trónjáról". Később az ATi egy vérfrissítéssel, az nVIDIA pedig az SLI bevezetésével próbálkozott, ám a harc nem dőlt el.

2005. június 22-én viszont az nVIDIA bejelentette az új grafikus magját, nevezetesen a G70-et.

A bejelentés egyik érdekessége az volt, hogy ellentétben a gyártó eddigi gyakorlatával, nem „paper launch" volt, hanem szinte azonnal megjelentek a boltokban a magra épülő kártyák Geforce 7800GTX néven (legalábbis külföldön, 3 hétre később itthon is).

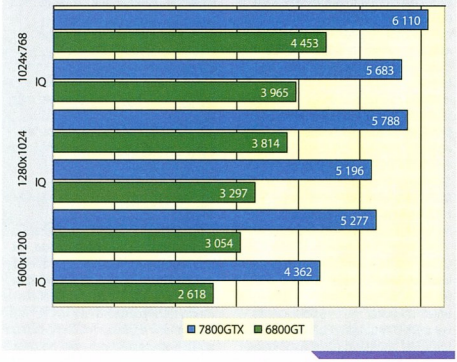
A G70 nagy vonalakban az nVIDIA NV40 GPU-jának az utódjának tekinthető, ami azért valljuk be, a fent említett hibák kivételével igen erős elődnek mondható. A GPU PCI-Express interfészt használ, AGP-s verzió jelen pillanatban nem érhető el, az nVIDIA azonban megfelelő piaci kereslet esetén a HSI chip-et alkalmazva minden bizonnyal elő tudná állítani. A mag a TSMC üzemeiben készül 0,11 mikronos technológiával, mely már a gyártó NV43-as GPU-ján (Geforce 6600 sorozat) bizonyított.

A G70 a maga 302 millió tranzisztorával minden kétséget kizáróan napjaink legösszetettebb grafikus processzora, viszont a gyártástechnológiának köszönhetően a megnövekedett tranzisztorszám nem okoz különösebb gondot, hiszen a kisebb csíkszélességű gyártás mellett a mag mérete gyakorlatilag körülbelül azonos méretű az NV40-ével, amely szinte azonos gyártási költségeket eredményez. Ráadásul a 0,11 mikronos eljárás használata mellett az üzemelési frekvencia is magasabb lehet mint az elődnél. A tranzisztorszám növekedése főleg 2 egység változtatásaiban érhető tetten. A pixel futószalagok száma az elődhöz képest 16-ról 24-re emelkedett, míg a vertex shader egységeké 6-ról 8-ra bővült. Emellett ezeket az egységeket az nVIDIA újratervezte, optimalizálta a (szerinte) jövőben használt számítási feladatokhoz. Ezen kívül egy újfajta élsimítási eljárást is bevezetett. De lássuk ezeket részletesebben!

Pixel shaderek

Napjaink és a jövőbeni játékok főleg a pixel shaderekre fog támaszkodni, a különféle árnyékolásokat, megvilágításokat és más effekteket ezekkel az egységekkel számolják ki. Az NV40 16 pixel shader egységéhez képest a G70 24-et kapott, mindezt a már bevált 4-es csoportokra (quadokra) bontva, ezzel elérve a chip könnyű skálázhatóságát (ha nem működik az egyik pixel shader letiltom a quadot, és eladom LE, vagy valami hasonló butított verzióként - ugye ismerős?). Ráadásul minden pixel shader kapott két ún. mini-ALU-t (Arithmetic-Logic Unit), melyek már szerepeltek a cég egy régebbi architektúrájában (NV35), de az Geforce 6-ból kimaradt. Ezek a részegységek a GPU matematikai számolási, illetve a pixel shaderek sebességét képesek gyorsítani. Ezen kívül az nVIDIA kielemzett kb. 1300 gyakran használt shader algoritmust, melyek a játékokban és különböző programokban fordulnak elő, és ezen analizálgatás eredményének birtokában nekilátták átdolgozni a shader egységeket. Ennek eredménye, hogy adott

3DMARK 05



idő alatt az egység akár kétszer gyorsabb is lehet elődjénél, továbbá kétszer annyi MADD (Multiply-Add, d=a*b+c; az egyik legtöbbet alkalmazott utasítás) utasítást tud végrehajtani azonos időtartam alatt.

Vertex shader

A G70 az elől 6 vertex shadere helyett már nyolccal rendelkezik. Nagyrészt ezzel - miután a vertex shaderek teljesítmény könnyen párhuzamosítható - érték el a geometriai számolási teljesítmény növekedését, de az egységek különkülön is gyorsabbak lettek az optimalizációknak köszönhetően az NV40-hez képest. Mindenesetre nem ez a legfőbb újítás, ugyanis korunk játékai leginkább - mint ahogy azt feljebb is említettem - a pixel shader teljesítményre alapoznak.

egység működött (a GT-n, illetve az Ultra-n 16), míg a 7800GTX esetében az nVIDIA a várt 24-gyel szemben csak 16-ot alkalmaz. Ez is azt jelzi, hogy az eljövendő kor játékai inkább a matematikai teljesítményt részesítik majd előnyben, mint a pixel-áteresztőképességet. Az nVIDIA a 6600-as sorozatnál már alkalmazta az eltérő számú pixel shader / ROP unit megoldást (8 PS / 4 ROP), és mint tudjuk elég nagy sikerrel...

Memória sávszélesség

Talán az egyik legelmarasztaltabb pont a G70-nél a memória sávszélesség lehet. Maradtak a jól bevált 256 bites memóriavezérlőnél, mely 1,2 Ghz-es memóriamodulokat hajtanak meg. Ez ugye még 10%-os növekedés sincs a 6800 Ultrán alkalmazott 1,1 Ghz-es modulokhoz képest, mely láttán joggal merülhet fel mindenkiben a kérdés,

A ROP egységek

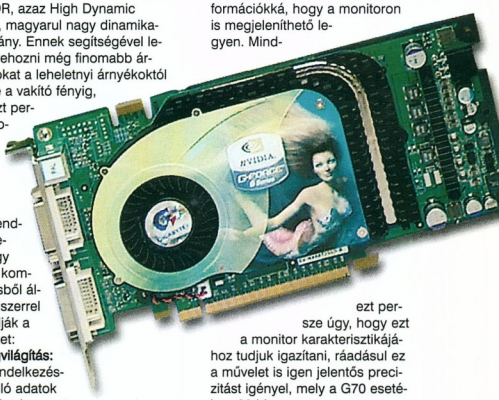
A GPU-k architektúrájában a ROP (Raster Operation) egységek felelősek a fragmentek pixelekké alakítását, az élsimítás számolását, ezek felelnek a szín és tömörítési eljárásokért, illetve ezek írják ki a végleges pixelt a frame bufferre. Az 6800-as szériában a pixel futószalagokkal megegyező számú ROP

hogy elég lesz ez? A válasz itt is hasonló, mint ahogy feljebb láttuk. A jövő játékai hangsúlyozottan a számolási teljesítményt fogják előnyben részesíteni, és ugye egy túlzottan indokolatlan memóriabusz bővítés (512 bit), vagy extrém gyorsaságú memóriamodulok alkalmazása jelentősen megdrágítaná a terméket.

HDR

Szót kell ejtenünk a mostanában oly sokszor emlegetett három betűről: HDR, azaz High Dynamic Range, magyarul nagy dinamikatartomány. Ennek segítségével lehet létrehozni még finomabb árnyalatokat a leheletnyi árnyékoktól kezdve a vakító fényig, mindezt persze azonos képkockán. A régi RGB rendszer helyett egy három komponensből álló rendszerrel számolják a pixeleket:

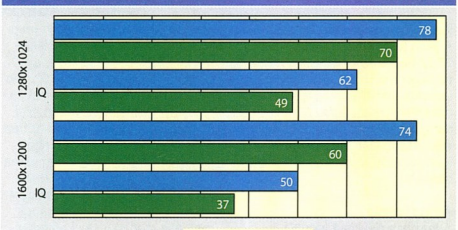
1. **Megvilágítás:** A rendelkezésre álló adatok szerint (geometria, fényforrások és textúrák) alapján kiszámolják a visszavert fényt (miután csak a fényforrásnak van saját fénye), melyet 16 biten tárolnak lebegőpontosan.
2. **Tone Mapping:** A megvilágosításból kapott fénytartományt összekeverik a kép színeivel, ezzel sötétebb, illetve világosabb fénytónusok keletkeznek.
3. **Szín és Gamma korrekció:** Az így elkészült nagy dinamikájú képet át kell alakítanunk RGB információkká, hogy a monitoron is megjeleníthető legyen. Mindezt persze úgy, hogy ezt a monitor karakterisztikájához tudjuk igazítani, ráadásul ez a művelet is igen jelentős precizitást igényel, mely a G70 esetében 32 bit.



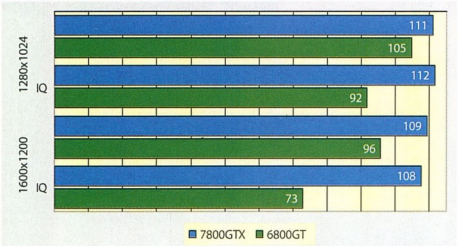
Újfajta élsimítás

A jelenleg a vga-kon használt élsimítási eljárások sajnos nem teljesen fedhetetlenek. Egy renderelt képen lehetnek olyan részek, melyeken nem működik a Multisampling, illetve a Supersampling. Ezek a részek szinte mindig olyan textúrákból állnak, melyek kaptak átlátszóságot,

DOOM 3



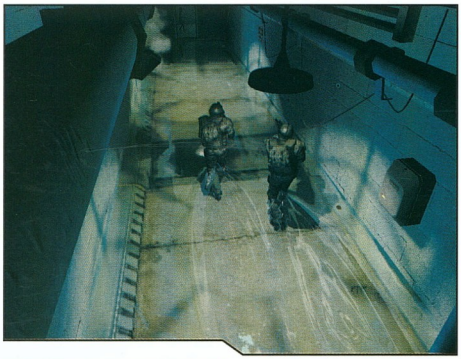
HALF-LIFE 2



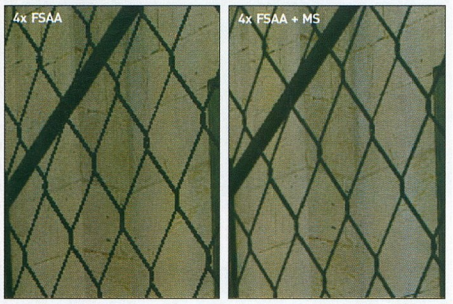
távolról 3D-s objektum látszatát keltve (pl. falevelek esetében szokták sűrűn alkalmazni). Ez az objektum 2 részből, egy színértékeket tároló textúrából, illetve egy ún. transparency (átlátszósági) csatornából áll, ami meghatározza a színtextúra alakját. Ezért ha élsimítást szeretnénk alkalmazni, akkor a transparency csatorna éleit kell elmosni szemben a poligonalapú eljárásokkal. Az nVIDIA most ezt a hiányosságot pótolja a G70-ben implementált Transparency AA-val.
Ebből egyből 2 verziót is létrehoztak, az egyik Transparency Adaptive SuperSampling (SS), illetve a Transparency Adaptive Multisampling (MS). Az utóbbi gyengébb minőséggel rendelkezik, mert az SS négy texeles mintavételezésével szemben csak egyet vesz alapul, és ebből fakadóan gyorsabb is az SS-nél.
A jelen tesztben használt hivatalos 77.72-es Forceware-t alkalmazva, az SS-t nem tudtuk aktiválni, és letesztelni, remélhetőleg ezt a bugot mihamarabb kijavítják. A Multisampling viszont működött, 4x élsimítás mellett alkalmazva már igen jelentős teljesítményvesztést okozott.

A versenyzők

A tesztben használt Inno3D 7800GTX a ventillátorán található könnyen megoldani. Ezzel a ficsörrel a kártya nagyon halk, szinte alig hallatja a hangját (a tesztben használt processzorhűtő, és tápegység simán lekörözte...). A hűtés az NV40-en látott hőcsöves hűtések továbbfejlesztése, mely elegendőnek bizonyul a 302 millió tranzisztor megfelelő hőmérsékleten tartásához.
Ellenfele ki más lehetett volna, mint egy NV40-nel szerelt kártya, bár sajnos nem állt rendelkezésünkre a leggyorsabb Ultra verzió (nagyon nehéz szerezni belőle itthon), úgyhogy egy Gigabyte GV-NX68T256D-B 6800GT lett a kihívó, mely 350 Mhz-es GPU és 1 Ghz-es memóriafrekvenciával büszkélkedhet.



TRANSPARENCY ADAPTIVE MULTISAMPLING



matricán kívül szinte teljesen megegyezett az nVIDIA referenciakártyáéval. A GPU 430 Mhz-en, a 256MB memória pedig 1,2 Ghz-en járt. Az SLI rajongók örülhetnek, a hűtés egyslotos, könnyedén elfér minden SLI-t támogató alaplapban. A ventillátor csatlakozója a régi szabvánnyal ellentétben nem 2, hanem (mint ahogy az LGA 775-ös Pentiumok hűtések esetében is) 4 vezetékből álló tápellátást kapott, mellyel a menetközbeni automatikus fordulatszabályozást lehet

A tesztalap szíveként egy DFI 915-TAG alaplapban helyet foglaló 2.8 Ghz-es Pentium 4 lett, 2 x 512 MB Kingmax 400 Mhz-es DDR RAM társaságában.
Lássuk, igazolják-e az nVIDIA által eszközölt változásokat a teszteredmények!

3DMark 05

A Futuremark tesztprogramja megfelelő összehasonlítást ígér, itt talán nem érvényesül annyira a procilimit, ami a mostani vga-kat sújtja.
A teszteket 3 felbontásban (1024 x 768, 1280x1024, 1600x1200) élsimítás és szűrők nélkül, illetve 4x élsimítással és 8x anizotróp szűréssel végeztem (IQ-val jelölve).
Mint várható, a 7800GTX földbe döngöli ellenfelét, de nem ez a lényeg. Minél nagyobb felbontásban járunk, annál nagyobb a különbség. Ami viszont érdekes, százalékosan mintha kevesebbet gyorsulna (pár százalék eltérés csupán) az NV40-hez képest szűrők használata mellett (köszönhetően a ROP egység relatíve kevesebb számának, illetve a kevésbé turbózott memória-sávszélességnek).

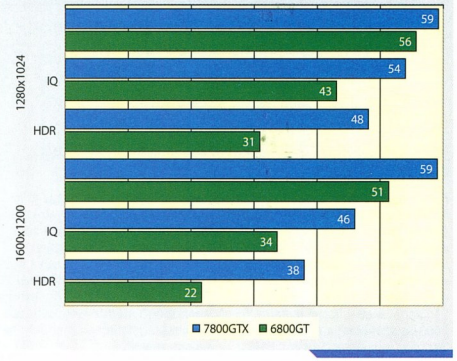
Doom 3

Az iD Software, gépigényéről híres játéka megfelelő alap a textúrázási és a specular mappinges teljesítmény méréséhez. A teszteket itt csak 1280x01024-ben, és 1600 x 1200-ban végeztem el, egyrészt a processzorlimit miatt, másrészt ezeket a kártyákat vétek 1024-ben hajtani...
Ahogy a grafikonon is láthatjuk, még 1280x1024-ben is megfogja szűrők nélkül a G70-et a CPU, de a nagyobb felbontás, illetve a szűrők kirajzolják az erőfölényt, amely itt már nem olyan jelentős - az engine ugye kevésbé támaszkodik a shaderekre -, nagyjából a pixel futószalagok okozta bővítés mértékével azonos.

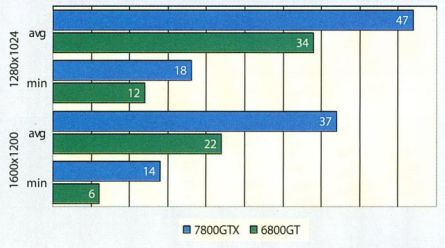
HALF-LIFE 2

A Valve Software díjnyertes játéka, mely a közeljövőben HDR-rel is erősen meg lesz támogatva. A shaderhasználat itt már jóval erősebb, bár csak a PS2.0-t támogatja.
Mint láthatjuk, procilimit mindenek felett... A 7800GTX annyira erős, hogy még 1600x1200-ban, szűrőkkel is a limit határán van. Itt viszont már a 6800GT picit jobban megizzad, a nagytestvér kb. a teljesítményének másfélszeresét nyújtja.

FAR CRY



FE.A.R.



Far Cry

E teszt versenyzőjét sem kell bemutatnom újságunk olvasóinak, nagyon jól megírt motorja már több teszten keresztül segített bennünket rendet tenni a monitorvezérlők harcában. Jelen tesztet a Regulator pályán futtattam SM3.0 használatával, mely igen meggyőzően mutatja a HDR és a sima RGB közötti dinamikakülönbségeket, mint ahogy az a képeken is látszik.

A mostani tesztben két felbontásban (1280x1024, 1600x1200), illetve 3 különböző „fokozaton" teszteltem le. Az elsőt szűrők nélkül, a másodikat 4x élsimítással, és 8x anizotróp szűréssel, míg a harmadikat a HDR bekapcsolásával futtattam.

Mint látható, a 7800GTX szűrők nélkül veri a lécet, a proci ismét bemutat neki a nagyobb felbontásokban is. Szűrők használatával már másabb a helyzet, itt már rendesen ki tud pörögni. Nagyobb felbontásban már 35-40 százalékot is realizál a 7800GTX a javára, HDR alatt pedig zseniális, az elődhöz képest 60-70 százalékos gyorsulást tud felmutatni, mindezt úgy, hogy teljes mértékben élvezhető marad a játék.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Ahogy az előző verzió, a Pandora Tomorrow is, ez a játék is leginkább az iszonyatos shaderéhségéről volt híres. Mindamellett a motor szinte az összes effektezési trükköt felvonultatja, a Shader Modell 3.0, és a HDR használatával. A tesztet itt is a feljebb megszokott 2 felbontásban végeztem háromféle beállítással, ugyanis SM 3.0 alatt nem lehet a játékban élsimítást alkalmazni. Ezért lefuttattam SM 1.1 használatával szűrőkkel (IQ) és nélkülük, illetve SM 3.0-val egy kis HDR-rel megtámogatva.

Mint láthatjuk, itt szó sincs a CPU vasmarkú szorításáról, a GPU-k szárnyalhatnának... de nem teszik, legalábbis a 6800GT, ugyanis 1600x1200-ban szűrőkkel, illetve HDR-rel elvérzik; már a játszható framerate alatt marad. Ami érdekes az az, hogy a 7800GTX-et nagyjából annyira terheli meg a program által használt HDR, mint a 4x FSAA. Mindenesetre ez nagyon impresszív, a gyorsulás 1600x1200-ban HDR alatt csaknem 100%-os a konkurens eredményéhez képest; igazolódni látszik az nVIDIA feltevése a shaderközpontúbb játékokról.

FE.A.R.

A hamarosan megjelenő akciójáték multiplayer béta demóját is felhasználtam a teszthez, hogy lássuk mit várhatunk az eljövendő generációtól. Az engine eléggé optimalizálatlan még ebben a verzióban, de ez nekünk csak jó, ezzel elkerülhetjük a fránya CPU turpisságait. A demóban van egy Test Setting nevű opció, ami egy moziszerű valósidőben renderelt introszerűséggel teszteli le a hardvert, annak megfelelő beállításának segítésére. Sajnos hiába kapcsoltuk be az élsimítást, nem működött, ezért a program által kiírt eredmények közül az átlagosan (avg), és a minimálisan (min) elért fps értékeket tüntettük fel a grafikonon. A teszteket minden opció maximálisra állításával végeztem.

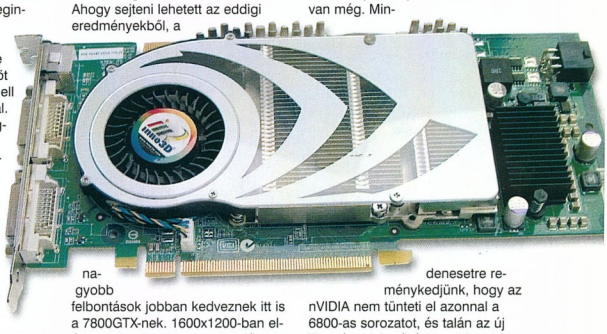
Ahogy sejteni lehetett az eddigi eredményekből, a nagyobb felbontások jobban kedveznek itt is a 7800GTX-nek. 1600x1200-ban elért majdcsak 70%-os gyorsulás impresszív (avg módban), viszont elég lehangoló, ha rápillantunk a minimális értékekre. Ha ilyen marad a játék, akkor csúnyán laggos lehet, ami egy durvább tűzharc közben nagy hátrányt jelenthet...

Konklúzió

Azt hiszem nem kell nagyon győzködnöm senkit, az nVIDIA letett valamit az asztalra. Az új kártya nagyon durva teljesítményt nyújt, átlag 60%-os teljesítménynövekedést lehet realizálni az elődhöz képest. Az ára egyelőre nagyon borsos (~150 000 Ft kisker. bruttó), de ugye ez mindig így volt. Valamit valamiért...

Pletykák terjengenek az alacsonyabb órajelű és a futószalagcsökkentett verziókról is, 1-2 hónapot mindenképp érdemes rájuk várni, és a GTX-nél jóval olcsóbban beszerezni egyet. Persze akinek a csúcs kell, az ne habozzon, tessék elfáradni a boltba, már itthon is lehet kapni GTX-et...

Szeptember-októberben minden bizonnyal izgalmas időszak lesz, ekkorra várhatók kb. a 7800-as kisebb modellek, és persze az Ati válasza - az R520 személyében -, amiről sajnos vajmi kevés infónk van még. Mindenesetre reményekedjünk, hogy az nVIDIA nem tünteti el azonnal a 6800-as sorozatot, és talán az új jövevények hatására esni kezd az ára...

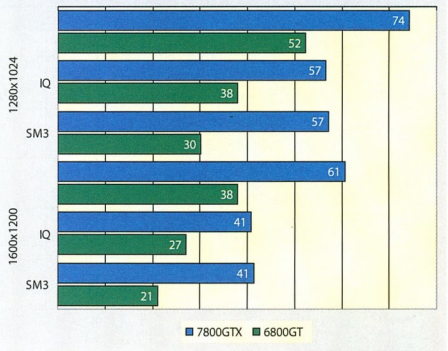


A teszthez szükséges kellékeket, illetve a tesztalanyokat az Aqua Computer és a CO-RUN Export-Import Kft. biztosította számunkra.

Köszönjük!

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



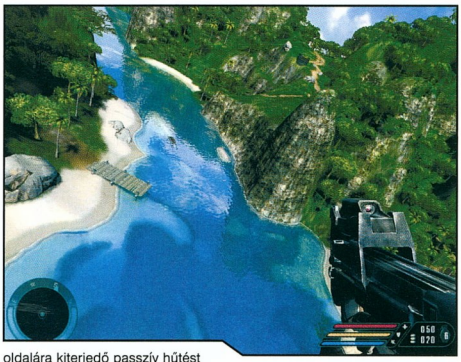
A LEGOLCSÓBB 800-AS

ATi Radeon X800 a Gigabyte felfogásában

A 2005/2-es számunkban, az SLI-s vga tesztben, az X800XL mellett megemlítettem az akkor még nem elérhető X800-ast is. A helyzet úgy hozta, hogy most a kezem közé kaparinthattam egyet egy nagyobb mustra erejéig, bár be kell valljam, nem erre számítottam. De ezt majd később... Tavaly tavasszal, mikor megjelent az Ati X800-as szériája, sokáig nem volt belőlük PCI-Express csatolójú példány, miután az R420 AGP interfészt tartalmazott. Később, az R423-as verzió már PCI-Express vezérlőt kapott, de elérkezett az idő a ráncfelvarrásra. Az ATi látván az X800Pro sikerét, mindenképp szerette volna folytatni ezt az utat - önző módon - nagyobb profittal. Ezért az R42x-es családot kettébontotta, egy, a csúcskategóriás kártyákon használt GPU-ra, az R480-ra (X850 széria), illetve a felső-középkategóriás vezérlőkbe szánt R430-ra.
A R430-at a költséghatékonyság miatt 11 mikronos technológiával gyártja a TSMC. Erre a magra épül az X800XL, illetve jelen tesztünkben szereplő X800, mely az XL verzió 16-jával ellentétben csak 12 pixelfutószalagot tartalmaz. A hozzákapcsolt memóriainterfész 256 bites, míg a memóriamodulok 700 Mhz-en járnak. A vertex egységek számát nem csökkentették, maradt az XLváltozatban is használt 6 db.

Gigabyte GV-RX80128D

A Gigabyte mindig is kísérletező kedvű gyártónak számított a piacon. Időről-időre előrukkol mindig valami olyan fejlesztéssel, ami picit mássá, egyedivé teszi termékeit. Nincs ez most sem máshogy. Mostani tesztalanyunk az X800-as szériába tartozik, de mégis, több ponton eltér annak specifikációjától. Vegyük először a memória méretét. Ebben a piaci szegmensben már nagyrészt csak 256MB-os példányokkal találkozunk, itt viszont be kell érnünk 128MB-tal. A másik talán legfájóbb pont a memóriabusz. Az X800-as család 256 bitre lett tervezve, de a kártya dobozán mégis 128 bit áll. Azt hittem elírták, de nem. A tesztalapba helyezve kiderült, hogy a 700Mhz-es memóriamodulok helyett 1 Ghz-eseket használnak, legalább egy kis öröm az ürömben. Szerencsére a GPU órajeléhez nem nyúltak, az maradt az eredeti, 390Mhz-es sebességen. A harmadik egyben leglátványosabb eltérés a hűtésben mutatkozik meg. A kártya ugyanis a nálunk már járt Gigabyte 6800-ashoz hasonlóan egy hőcsöves, mindkét oldalára kiterjedő passzív hűtést kapott.

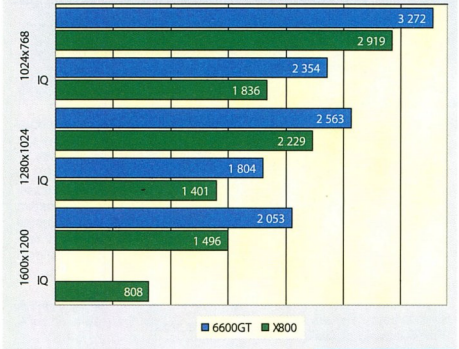


Gigabyte GV-NX66T128D

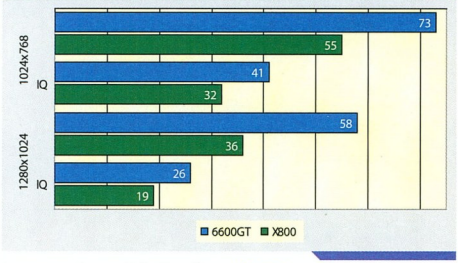
A háziverseny másik résztvevője már járt nálunk, a múltkori, SLI-s tesztben megmutatta erejét, sőt még csapatban is megismerkedhettünk velük. Az ellenféllel ellentétben neki csak 8 futószalag jutott, viszont az órajele az 500Mhz.
A memóriasávszélesség tekintetében azonosak a spcifikációk, 1 Ghz / 128 bit = 16 GB/s. A kártya felépítése nagyrészt megegyezik a referenciakártyáéval, csak a hűtésen lehet észrevenni kisebb módosításokat. Nem is szaporítom tovább a szót, csapjunk a pipe-ok közé!

3DMark 05

Az elmaradhatatlan 3DMark05-tel kezdtem a sort. Ebben a tesztben biztosak lehetünk benne, hogy a CPU nem szól bele az eredményekbe. A teszteket három felbontásban (1024x768, 1280x1024, 1600x1200), élsimítás és szűrők nélkül, illetve 4x élsimítással és 8x anizotróp szűréssel végeztem (IQ-val jelölve).
A 12 pipe-os felépítés ellenére a tesztben végig a Geforce 6600GT uralkodott. Egyedüli anomáliaként (ami a 128MB-os nVIDIA kártyákat sújtja) az hozható fel, hogy nem volt hajlandó elindulni a teszt a 6600GT-n 1600x1200-as felbontásban, túl kevés videómemóriára hivatkozva.



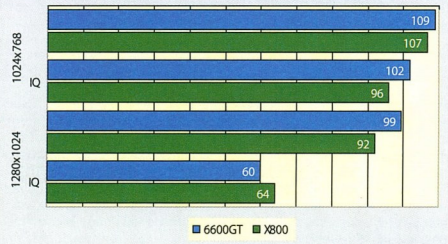
DOOM 3



Doom 3

Mint már máskor is említettem az iD Software ezen játéka erősen az NV40 - NV43 sorozatra lett optimalizálva, ezért elég nagy hátrányból kell az Ati kártyának indulnia.
A teszteket itt csak 1024x768-as, és 1280x1024-es felbontásokban végeztem el, ugyanis a nagyobb felbontások nem ezeknek a kártyáknak valók...
Szűrők nélkül tarolt a 6600GT, több mint másfélszeres a teljesítmény, viszont az FSAA bekapcsolása valamelyest felhozta az X800-at, bár még így is jelentős a különbség. Sebaj, majd az Ati-ra optimalizált HL2-ben...

HALF-LIFE 2



HALF-LIFE 2

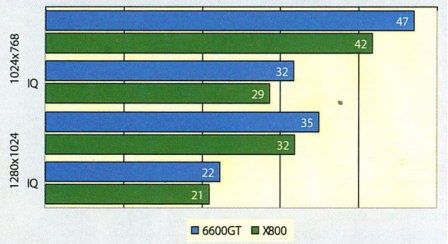
Mint már említettem, a HDR-es játékok nem túl széles táborába hamarosan belépő (amit valószínű, hogy nem ezekkel a kártyákkal kell majd szaggatásmentesen játszani... 9) Half-Life 2 leginkább a shaderekre kíváncsi. Nézzük a 12 vs 8-at!

1024-ben szűrők nélkül versenyzők elérték a procilimitet, de még azokkal sem kerültek nagy bajba. A 6600GT ha picivel is de vezetett. 1280-ban viszont némiképp változott a helyzet, ha leheletnyivel is, de akkor is picit jobb volt az X800. Az ATi élsimítási implementációja mint ahogy látjuk is, kevesebb erőforrást igényel.

Ezenkívül kipróbáltam, mit teljesít HDR alatt a 6600GT. Mielőtt valaki felhördülne, hogy az X800-at miért nem teszteltem le, egyszerűen azért, mert a Far Cry a HDR-t csak SM3.0-val oldotta meg, amit ugye még nem tartalmaz a kártya.

Itt is folytatódott a tendencia, az nVIDIA igálslova minimum 10-15 százalékkal verte meg az X800-ast. A legmeglepőbb az egészben, hogy nagyjából játszható framerate-et tudtam kicsikarni a 6600GT-ből 1024-ben, HDR használata mellett.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



Far Cry

A Far Cry már több mint egy éve a csúcson van a grafikus motorok közül, és nem akar onnan lejönni... Nem véletlenül. Nagyon eltalált a játék is, de az engine szerintem még egy jó ideig nem számítható elavultnak. A tesztet itt is a megszokott két felbontásban végeztem, az ATi kártyánál SM 2.0-val, míg a 6600GT-nél SM3.0-val.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Pecás Samu 3. kalandja igen jól sikerült, már ami a grafikai tálalást illeti. Minden, mi szem-szájnak ingere (bár azért hiányolom a shader modell 2.0 támogatását).

A tesztet itt is a feljebb megszokott két felbontásban végeztem. Látván az előző cikk eredményeit, valamint ahogy a Far Cry-nál, itt is csak SM3.0-ban működik a HDR, nem tartottam szükségesnek a HDR tesztet, ezért csak a SM1.1-es beállítást alkalmaztam a tesztek során.

Az X800 ismét alulteljesítette a 6600GT-t, bár itt kevésbé volt érzékelhető az utóbbi előnye, az ezt megelőző tesztekhez képest. Nagyobb felbontásokban, szűrőkkel, mint ahogy általában a tesztek során, az ATi chip-pel szerelt kártya kevésbé volt lemaradva a kihívótól.

Konklúzió

Mint látható volt a tesztünkben, a 6600GT egy nagyon jól eltalált konstrukció. Jöjjön az ellenfél a saját szegmensében (X700), vagy a „felsőbb" körökből (X800), ő rendet rak.

Az X800-at viszont vétek lebutítani 128 bit-re, még ha gyorsabb memóriát is kap. Ezenkívül a 128MB RAM sem szerencsés; a nagyobb felbontások, illetve élsimítás során nagy szükség lehet a plusz memóriaterületre. De akkor miért csinál ilyen kártyát a Gigabyte? Nagyon egyszerű. A gyártási költségek csökkentése miatt, ami nem csak az ő profitját növeli, hanem az esetleges vásárlás esetén a mi pénztárcánkat sem terheli annyira meg, mint egy nem butított verzió. És hogy mennyit is jelent ez nekünk? Körülbelül 10-11 ezer forintot, ugyanis ennyivel olcsóbb a sima változatnál.

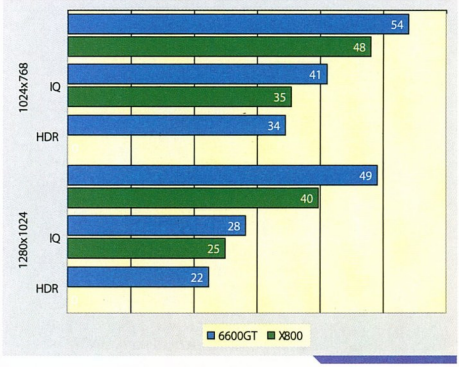
Ha a két kártyát összehasonlítjuk ár / érték arányban, akkor egyértelmű, hogy a 6600GT nyer (45 000 Ft vs 53 000 Ft), de ne feledjük, hogy a plusz pénzünkért egy passzív hűtéssel ellátott vga-t kapunk, amineK a külön beszerzése minimum 6-7 ezer Ft. Ráadásul, a 6600GT elég forrófejű, passzívan nem lehet stabil hőmérsékleten tartani, mindenképpen aktív (ventilátoros, vagy víz) hűtés kell rá. Szóval aki mindenképp a teljesítményre éhes, annak 6600GT-t ajánlom, míg a halk, csöndes konfigurációt előtérbe helyezők (akik a játékokat sem vetik meg) pedig válasszanak inkább a Gigabyte passzív hűtésű X800-as sorozatából.

A teszthez szükséges kellékeket, illetve a tesztalanyokat az Aqua Computer és a CO-RUN Export-Import Kft. biztosította számunkra.

Köszönjük!

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

FAR CRY



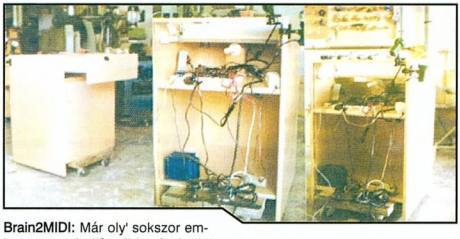
IBVA

Avagy hol is tartunk cyber-ügyileg

Ha a valaki olvasta az előző PC Games-ben a Sony revolúciójáról szóló cikket, és netalán még a kis dobozkát is figyelmének egy piciny darabkájával illette, annak most nem lesz teljesen idegen a téma. Az IBVA az Interactive Brainwave Visual Analyzer (Interaktív Vizuális Agyhullám Analizátor) szavakból tevődik össze - és mint ilyen meglehetősen gyakorlatias módon utal egész mibenlétére. Működése pont fordítottja a Sony által fejlesztett eszköznek: agyhullámokat továbbít a vevő egységnek, az pedig szabályozza a hozzá kapcsolt elektromos készüléket. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy ha én most egy korsó, jó hideg sörre gondolok, akkor az a monitoron feltűnik és gyöngyöző habzásával ámulatba ejt. Egyszerűen az agyhullámok bizonyos frekvenciáit „felismeri", amiket továbbít a vevőegységnek, és az az eredetileg beprogramozott adatok szerint végrehajtja a kívánt utasításokat. Vizuálisan ez úgy néz ki, hogy a fejünkre kötünk egy kék pántot - ez lesz a továbbító egység -, a vevő részt pedig rádugjuk, mondjuk a számítógépünkre. De nem csak számítógépet mondhatunk, hiszen a lehetőségek tárháza kimeríthetetlen: használhatjuk videónk kezelésére; tv-k, mikrohullámúk, kamerák, bármi szóba jöhet, az egyéb számítógépes szoftverekről nem is beszélve. A múltkor csak az utóbbi lehetőségeket említettük meg, azonban több kiegészítő csomagokat is lehet kapni a szerkezethez:

Step 1: több alfunkciót is tartalmaz, ám fő feladata a számítógépes felhasználás: a már említett programok (igen, akár játékoké is), interaktív mozik, gyakorló progik vezérlése. Nagy érdeklődésre tarthat számot az egyik kis játék: két kő fekszik egy mezőn, és nekünk Skywalker módjára lebegtetni kell az egyiket, és óvatosan ráhelyezni a másikra - önjelölt Jedi tanoncok elsőszámú gyakorlási terepe!

Shocking: szintén egy „értelmes" kiegészítő, egy emberkét láthatunk a képernyőn, és agyhullámainkkal szabályozhatjuk a belevezetett feszültség nagyságát - sajna ha túl sokáig pirítjuk…nos, felrobban.



Brain2MIDI: Már oly' sokszor emlegetett agyhullámainkat foghatjuk munkára, ezúttal MIDI formában! Ha ezt Mozart láthatta volna! Mondjuk el tudom képzelni miféle kellemes muzsikák pattanhatnak ki egy többszörösen visszaeső bűnöző koponyájából…

Ez a három darab csak az érdekesebbek a számítógépes kiegészítők közül, ám ezek mellett van még pár pihentagyú: például a BrainNET, amivel bármely Telnet szerverhez csatlakozhatunk, és infókat küldhetünk a világba borult elménk éppen aktuális állásáról. A fejlesztők nem hanyagolták el a hardveres fejlesztést sem: építettek már IBVA vezérlésű szekrényt (!!) is (a futtatott operációs rendszer neve: MindOS) Sajnos legnagyobb szívfájdalmuk, hogy eddig akárhány neves kiállításon is jelentek meg, szinte egyiken sem kaptak nyilvánosságot. Pontosabban nem is ezzel volt a baj: az embereket nagyon is érdekelte a szerkezet, ám a média valahogy sohasem kapta fel őket, és ezért is történhetett, hogy mi is csak most hallunk róluk először. Pedig már olyan emberek is használták, mint Eduardo Kac és Ikuo Nakamura. Ha ezen két név nem mondana sokat, az sem baj, a kísérletük sokkal érdekesebb: New York-ban rákötötték az IBVA-t egy növénykére, Kentucky-ban pedig ugyanekkor egy kalitkában levő kanári madár elé tettek egy kétutas mikrofont. A két „résztvevőt" telefonvonalon összekapcsolták, majd a növény által kibocsátott elektromos mintákat hanggá konvertálták - ez az egész elindított egy szintetizáló programot, ami lefordította a növényke által küldött infót „kanári nyelvre", amit alanyunk észlelt is, majd heves vitába bocsátkozott vele. A növény és állat kommunikációjának páratlan példája…és az ember pihentagyúságának egyenes bizonyítéka. A fejlesztett szoftverek főleg a Mac-es platformot támogatják, ám rengeteg kiegészítő van Windows-ra is, furcsa módon a Linux-ot eleddig hanyagolták (valószínűsítik, hogy Suse alá fognak fejleszteni). Mindenesetre mi már várakozással tekintünk irányukba, akinek esetleg felkeltette az érdeklődését, az informálódhat náluk, az info@ibva.nl e-mail címen.

Callisto
callisto@pc.games.hu

A TŐZSDÉZŐ PÁFRÁNY ESETE

A készítők elképzelhetetlenül pihentagyúak - állíthatjuk ezt mindenfajta elfogultság és rágalmazási szándék nélkül. A cikkben már volt szó a „madár és a növény" esetéről, ám volt aki még ennél is tovább ment: név szerint Ola Pehrsonról van szó. Barátunk igencsak ráérős lehetett, mert rengeteg szabadidejét arra használta fel, hogy egy cserepes növénykére rákösse az IBVA-t, majd az egész rendszert az értéktőzsde (!!!) figyelésére állította be! Sőt, nem is csak a figyelésére! A növényke hullámainak függvényében vett és adott el értékpapírokat, és a Ola, valamint Thomas Broome project manager szerint igencsak jól szerepelt - remek üzleteket csinált. No comment… A fejlesztők viszont szokásos vicces stílusukban kommentálták: végre valaki, aki az IBVA igazi szellemében járt el, és valami hasznosat tett vele! Ennyi, nincs mit hozzátenni…

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

001	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	067	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	068	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	069	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	143	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részes]	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	069	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	233	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	107	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	175	Final Fantasy: C. Chronicles	G	600 Ft	070	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	177	Ninja Gaiden	X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
006	America	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	071	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	213	Sökdner TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	215	Obscure	P,2,X	600 Ft	142	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	222	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	183	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	105	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	073	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	168	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	073	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	185	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	163	Partners	P	500 Ft	106	Stupid Invadres	P	300 Ft
013	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	108	Summoner	P,2	300 Ft
014	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	075	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részes]	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	188	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	233	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon F.: The Omega Srain	2	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	155	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the M.	2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	200	P. Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The M. Conspiracy	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
222	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	189	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	205	The Suffering	P,2,X	600 Ft
240	C. Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	172	J. Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	229	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
200	Codename: Panzers	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	227	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	141	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	149	LoTR: The R. of the King	P,2,X,G	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
166	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	147	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
026	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	213	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	S. Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
230	D-Day	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	W. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
027	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
028	Diablo 2: L. of Destruction	P	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	235	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
029	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
030	Disciples 2	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
222	Doom 3 GU	P	600 Ft	064	Metal Gear S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	212	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
222	Driv3r	2,X	600 Ft	174	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	176	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
031	Dungeon Siege	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2,X	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	160	Mission I.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	233	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

294	Alexander	P	600 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P,2,X,G	600 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
258	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	259	M. of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
301	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft	256	NFS Underground 2	P	600 Ft	296	SW: KOTOR II - The Sith Lords	P	600 Ft	291	Vampire: The Masquerade	P	600 Ft
298	GTR GU	P	600 Ft	299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	268	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzes-utalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

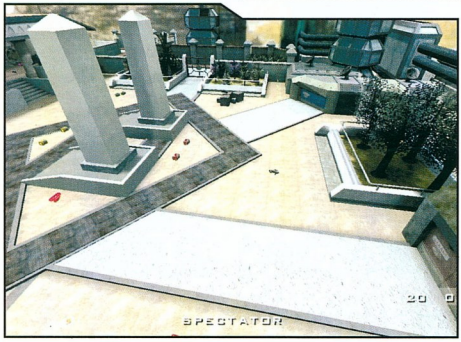
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 5.

Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Üdvözletem a tisztelt publikumnak, akik a 40 fokos hőségben, egyik kezükben hideg sört, másikban drága jó PC.Games-ük legújabb számát tartogatva eme szent oldalpárra tévedtenek, és eme tisztes cselekedetükkel némi változást hoznak a már-már totális unalomba fulladó, csajozásra, diszkózásra és egyéb értelmetlen dolgokra fordítandó napjaikba. Már aki nem tette még túl magát a gondtalan ifjúság korán, és az a sors adatéka meg neki, hogy eme forró időszakot csak a pihenésnek szentelje.

Úgy illene, hogy eme jeles alkalomra valami könnyedebb témával



hozakodjak elő nektek, de ugye a törpök élete nem csak játék és mese... szóval egyelőre nem érett meg az alkalom a lazulásra. Egy olyan fejezetet kell kitárgyalnunk most, amely játékosságával akár remek szórakozást is biztosíthat azok számára, akik ebbe az irányba orientálódnak: a pályakészítésről, a designról lesz szó, méghozzá két fejezetben.

Hogy miért érdekes egy pályadesigner élete? Hát, mert a hihetetlenül szép eredmény eléréséhez elég csak a mérhetetlen fantáziáját és remek térlátását használnia! A többi már jön magától is. Gondoljunk csak bele: lemegyünk mondjuk a Colusseumhoz, és valahogy megihlet minket eme csodálatos római építmény. Egy hét múlva újra otthon: Hammer editor betölt, és nemsokára büszkén mutogatjuk a haveroknak az új DM_colosseum nevű pályánkat, mely a Planethallife-on a hónap pályája megtisztelő címet nyerte el...

Mielőtt bárminek is nekifognánk, kötelező érvénnyel először papírra kell vetnünk terveinket. Ez az előző részben szóba került concept artok készítéséhez hasonlatosan megy végbe. Tulajdonképpen akár kétféle plánt is készíthetünk egy-egy térképünkhöz. A szint tervrajzának leginkább csak multiplayer módokban van értelme. Ennek jelentősége, hogy meghatározhatjuk, milyen szerkezete legyen készülő pályánknak, leginkább talán a mérnöki rajzokhoz lehetne ezeket hasonlítani. CTF-szinteknél például nagyon fontos, hogy a pálya szimmetrikus legyen, a zászlórablós módokban kínosan fontos esélyegyenlőség miatt. A másik fajta rajz azonban sokkal nagyobb jelentőséggel bír. Mondjuk egy grafitceruzával lerajzoljuk, hogyan is nézzen ki egy adott szoba. Természetesen, ha valós helyszínt akarunk lemodellezni (lásd a Colosseum példája), sokkal inkább ajánlott fotók után kutatni az adott építményről, mintsem elképzelni, hogyan nézhet ki a valóságban. Ha azonban úgy gondoljuk, fantáziánk kellőképpen jó, és magunktól is képesek vagyunk egy nagyszerűen kinézett pályát kitölteni, hát elő a rajzlappal!

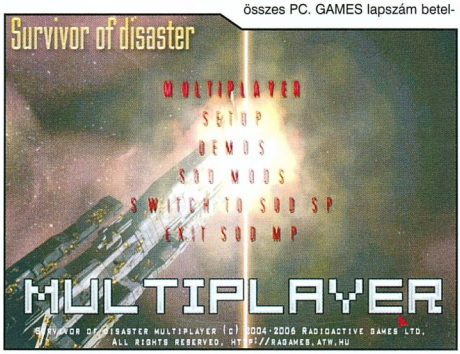
Érdemes említést tenni a különféle pályakészítő programokról, illetve hogy melyiket mely játék térképei-nek összeütésére alkalmazhatjuk. A világ leghíresebb editora manapság az id software-es Timothe Besset munkája, a Radiant *(www.qeradiant.com)*, mely először a Quake3 alá debütált, de a későbbiekben elkészítették a Quake2 engine-et használó játékok számára is. Mindenféle Q2, Q3, és - újj-

KELLÉKTÁR

Aki nem rendelkezik megfelelő anyagi háttérrel a fejlesztéshez szükséges programok megvételéhez, annak kiváltképp érdemes pályakészítőnek állnia! A szerkesztéshez szükséges összes program rendelkezésre áll a játékokhoz SDK-ka csomagolva. Ezeket a progikat bárki korlátozás nélkül, teljesen ingyen használhatja. Melegen ajánlott a szerkesztőprogi mellé még valami jó 3d-s modellező program licenszelése (ezekből is léteznek ingyenes, vagy nagyon kedvező árú alternatívák, mint pl. a főképp Linuxos körökben népszerű Blender *(www.blender3d.org)*, vagy a mindössze pár dolcsit kóstáló Milkshape *(www.swissquake.ch/chumbalum-soft)*, ha esetleg objectekkel vagy egyéb modellekkel szeretnénk feldobni pályáinkat. Más utility-ra egyáltalán nem lesz szükségünk!

tásként - DOOM3 motoros játékhoz készíthetünk vele pályákat. Érdekessége, hogy nem egy lebutított változata az eredeti szerkesztőeszközöknek, hanem ez az a program, hagyni a felsorolásból, hiszen ez jelenleg a legnagyobb népszerűséggel büszkélkedő szerkesztőprogi. A Hammer 1998-ban még Worldcraft néven futott, és a Quake1-2 engine-es játékokhoz készült szer-

melyet Willits és társai a Quake3 térképeinek tervezésénél használtak! A második legnevesebb szerkesztő az Unreal editor, melynek manapság már harmadik változata van divatban, és az utóbbi időkben szépen agyontuningolták a progit. Rendkívül előnyös tulajdonsága, hogy minden Unreal, és Unreal2 engine-es produktumhoz ajándékba jár! A Radiant használatát viszonylag könnyű megtanulni, az Unreal editorhoz viszont már rendkívül sok türelem és kísérletező kedv kell. Eme két szerkesztőtől eltérően teljesen külön utakon jár a Lithtech, ill. Jupiter engine editorja, melyet a mélyen tisztelt programozói sajna nem bocsátottak közkézre, magyarul csak akkor kapunk pályaeditort bármely licencelt Lithtechnology-s játékhoz, ha az azt felhasználó cégek külön megvásárolják nekünk mellé. A sok bosszúságon kívül nem is maradunk le semmiről: a Lith editor kezelése felháborítóan bonyolult és szinte lehetetlen profi segítség nélkül élvezhető alkotást összetákolni vele. Nem is tett szert nagy népszerűségre a community körében.
A Valve Hammer editorához még nem volt szerencsém, lévén nem vagyok valami nagy HL2-fan, de sok szépet hallottam róla, és a tisztesség kedvéért sem szabad kizárólagos kesztő-alkalmatosság. Ma már furcsa ezt hallani, de pénzért árulták. A Valve azonban licenszelte a progit Half-life című projektjéhez, a HL2-höz pedig már szabadon letölthető kiegészítés formájában; Hammer editor néven kényezteti az alkotó kedvű játékosokat.



Természetesen ezzel messze nem merült ki a rendelkezésre álló alkalmazások száma, azonban ezek azok, melyek évek óta hallatlan népszerűséggel büszkélkednek.

RADIOACTIVE GAMES HÍREK

Mire ezt olvassátok, már minden tagunk nagyban tolja a Survivor of disaster nevű játékunk 0.2-es alpha változatát a neten! Sajnálattal kell közölnöm veletek, hogy a játék eme verzióját nem szándékozzuk a tisztelt publikum elé tárni, csakis a belső emberkék próbálhatják ki és tesztelhetik. Az első, mindenki számára elérhető demó csak akkor érkezhet meg, ha Carmack apó végre hajlandó lesz kiadni az ingyenes Quake3 engine-t - 2004. decembere óta bizony nagyon mélyen hallgatnak erről az id-nél... A 0.2-es alpha változat 4 multiplayer pályával érkezett, és egyelőre csak többjátékos módban játszható - single playeres ellenfelek híján. A játék több mint 600 megát nyom, de mindössze kb. 15%-ban van kész. A modfejlesztés cikk jelen részének illusztrációi eme játék többszereplős pályáiról, valamint újonnan leprogramozott főmenüjéről készültek, melyek pont kapóra jöttek eme irományhoz.

LINKBÁZIS

Hála az égnek a net tömve van jobbnáljobb linkekkel pályakészítéssel kapcsolatban! Még magyar nyelvű hivatkozás is akad. Érdemes ezzel kezdeni a felsorolást. A link nem más, mint a *gunreal.fw.hu* , amely a legjobb kiindulópontnak számít az Unreal editorral való ismerkedéshez. Ráadásul az oldal frissítése hosszas hallgatás után ismét megkezdődött! Nemzetközi vizeken azonban egészen hihetetlen felhozatal vár minket: szinte minden nagyobb fansite kínál számunkra szöveges- vagy videotutorialokat. Az egyik leghasznosabb a *www.3dactionplanet.com* névre hallgató információs központ, melyről több olyan más oldalra el lehet jutni, melyek elegendő kutakodás után igazi kincsesbányákként tárulnak elénk (Planetquake, Planetdoom, Planetunreal, Planethalflife stb...)! Rengeteg érdekes irományra bukkanhatunk Quake-es és Warcraft3-as témákban a *www.gamedesign.net* oldalon! A site nemrég kibővült egy Half-life2-es szekcióval is! Aki már igazán profinak gondolja magát a Q3 radiantban, csekkolja a *www.planetquake.com/simland/pages/articles.htm* oldalt! Tud még meglepetéseket okozni a mindentudó mappereknek is. A felsorolt linkek nagyban segítenek elindítani minket a pályakészítés rögös útján. Azonban eme hivatkozások csak halovány töredékei annak, melyeket a net kínál nekünk! A felsorolás következő alkalommal folytatódik.

Ámbár a lista végtelen: Serious editor, Cryedit, a Chaser pályakészítője... ha az összesről kéne pár kósza sort firkantanom, az idei összes PC. GAMES lapszám betelne velük. Az én szívemhez a Radiant áll a legközelebb, ezt szeretem, ezt használom évek óta. Érdemes is: ez a legkönnyebben elsajátítható editor mind közül, emellett elképesztő eredményeket produkálhatunk vele, és ha már egyszer kitanultuk minden csínját-bínját, tudásunkat további több tucat játék esetében kamatoztathatjuk. Kezdő designerek számára nem lehet rossz választás még a Hammer editor sem, mely szintén könnyen kitanulható, és a net tömve van a Hammerhez készült tutorialokkal.

Most, hogy minden alap dolgot tudunk, és tegyük fel, megtanultuk a szerkesztő progi használatát, ideje végre lépni a tényleges megvalósulás felé - azaz nekiállni a minden mást lealázó pályatervünknek. Sajnos azonban a hely megintcsak elfogyott, de hála az égnek azért mindenféle alap dolgon túltettük magunkat, így következő alkalommal elég csak a pályaszerkesztés legkirályabb pontjaival foglalkozni!

Ne feledjétek: hamarosan ismét találkozunk, és folytatom az okoskodást a dizájnnal kapcsolatban. Felépítjük első single player küldetésünket, megcsináljuk a legütősebb CTF-pályát, és akár mi is lehetünk az új Levelord. Addig is szellőztessétek ki a fejeteket, a következő anyag nagyon rázós lesz! Feel the sunshine, zenebulicsayok!

Wastrel
doom3@citromail.hu
ragames.atw.hu

GYŐZZÖN AZ ERŐSEBB!

Fejszecsattogás és harci üvöltések Warcraft III alapokon

Ezúttal ismét egy számítógépes klasszikus átiratát szeretném bemutatni. A Warcraft ugyanis alighanem hasonló totem a számítógépek világában, mint a társasjátékoknál a sakk, vagy a Catan Telepesei. Mostantól azok is megismerkedhetnek a program varázsával, akik nem az „Egér- és gyorsbillentyű-kezelés RTS-környezetben" tárgyból kisérettségiztek... Itt van nekünk ugyanis a jól ismert fogsor Thralltól, mely most nem a korongot rejtő dobozról igér jó kis csatákat.

Lássuk, mit rejt a termetes „láda"! Először elsősorban a szakértőknek fog feltűnni, hogy a játékban a harmadik rész fajait találjuk meg. Ezzel adott a játékosok száma is: maximum négy csoport vezetőiként ülhetjük körbe a táblát. Mindenkinek vannak picit sematikus, de jól megkülönböztethető fa katonái, és papír egységei, melyek szerencsére fejlődhetnek, amit igényesen kinéző kartonlapokkal jelezhetünk. Különleges akciókártyák is lesznek a kezünkben, amelyek fajonként eltérőek. Ezen kívül egy város (bázisként), és egy kupac felépíthető objektum (előretolt állás vagy gyártó) áll rendelkezésünkre. Rengeteg termelhető arany és fa van a dobozban, de a kaja kimaradt, be kell érnünk ilyen szintű erőforrás-gazdálkodással...

A táblát moduláris rendszerben építjük fel, hatszög alakú mezőkből, a játékosok számától függően különböző méretben. (Létezik pasziánsz-változat is.) Az elemekre különböző pontértékű településeket (induló bázis: 3 pont), illetve bányákat, erdőségeket nyomtattak. Lehetőség van küldetések (scenario) összeállítására; ilyen rendszerben ismerteti a szabálykönyv (Tome of Intelligence :) a kezdő felállásokat is. Néhol nagyon nagy segítség, hogy az egységeket a szövegben kiemelték, és érdemes alaposan átolvasni az első játék után még egyszer a szabályrendszert, mert akad benne egy-két meglepetés, mely másként működik, mint ahogy azt csípőből csinálnánk...

A társasjáték menete jó adaptációja a programnak: heveny manőverezéssel nyersanyagforrásokat foglalhatunk el, majd az ezekből kitermelt készletek segítségével seregeket állíthatunk és épületeket húzhatunk fel. Amikor pedig elég erősek vagyunk, megkezdődhet a legérdekesebb rész, a csatározás, mely általában valamelyik oldal kiirtásáig, vagy egy bizonyos pontszám megszerzéséig tart. Pontokkal nyerni azonban SOKKAL nehezebb.

A kezdő játékos státusa körbe jár, egy kör pedig a következő fázisokra osztható: mozgás és csata, termelés, egységek felpakolása, építkezés.
Mivel csak a repülő egységek képesek többet mozogni 1 mezőnél, eléggé meg kell gondolni, mikor hogyan fejlődünk fel; azaz a stratégiát és a taktikát. Ugyan ebben speciális lap is segíthet minket, de a jellemző harckezdet az, hogy már látjuk is az ellenség csapatait közeledni... Az egységek megadott sorrendben küzdenek, és minél fejlettebbek, annál könnyebben érnek el találatot. (Alapesetben csak 1/3 eséllyel.) Ráadásul a környező mezők katonái is besegíthetnek, így bár van egységszám-limit, epikus méretű küzdelmek is kialakulhatnak (például 24 egység harcol egyszerre, akár több játékos színeiben). Aki a Warcraft társasban csatába kezd, az felégeti maga mögött a hidakat: az ellenfél mezőjére lépő egységek haláláig megy a harc, visszavonulás nincs. Az esélyeket a fajspecifikus kártyák megváltoztathatják, melyek a dobásokra, az ellenséges vagy saját katonák képességeire, illetve az áldozatok számára bírnak befolyással. A repülő egységek - hacsak nem tudjuk ebben őket valamelyik kártyánkkal megakadályozni - képesek levadászni a támogatás nélküli gyalogosokat.
Minden csatában húzhatunk egy-egy lapot, amelyek bónuszpontot és extra nyersanyagot is biztosíthatnak. Ezekből akármennyi lehet a kezünkben, de nem csupán harci segítségként: az élőholtak és az elfek máskor is alkalmazhatnak meglepiket. Három általános típusuk létezik: az egyik gyorsabb mozgást, a másik pluszpontot, a harmadik az egységek hazaszállítását szolgálja. Ez utóbbi az egyetlen módja a menekülésnek is.
A termelést egy speciális hatoldalú kockával mérjük; minden munkás az adott mezőnek megfelelően 1-3 darab nyersanyagot termel. Ha dobásaink elérik a hármas termelési egységet, akkor a forrás kimerül: amelyik mezőn kétszer sikerül ezt elkövetnünk, az nem ad több nyersanyagot - így érdemes elsőnek nem a legközelebbieket bezárni. (Az éjtündék az erdőket regenerálhatják.) Nagy segítség, hogy esetleges szövetségesünk adhat a saját nyersanyagából, így csak akkor van gond, ha mindketten ugyanazt merítjük ki.
Az előző körben épített, vagy még fel nem használt csapatokat pályára téve nagy döntés előtt állunk: fejlesszük csapatainkat, építkezzünk, vagy éppen újabb egységeket húzzunk fel? Mivel csak egy dolgot választhatunk, alaposan meg kell fontolni a döntést. Az építkezés erőforrásokat igényel, az építkezések számának megfelelő munkást von el a termelésből, ráadásul egy kör múlva lesz kész - viszont lehetőséget ad új, vagy több egység gyártására. A fejlesztéssel javíthatjuk harci esélyeinket, és a játék vége felé csapataink speciális képességeket, mi pedig pontot kaphatunk általa, de ehhez sok megfelelő épülettel kell rendelkeznünk, ami nem olcsó.
Az egységépítés az első időkben létfontosságú, de a felrakható csapatok korlátai, és a nyersanyagok fogyása miatt később meggondolandó.
Miután ezzel is megvagyunk, védekező harcállást veszünk fel, és várjuk, mit lép az ellen...

A tesztek alatt sok olyan ötletet adott a játék, amelyek az RTS-RPG környezet nagy húzásainak átültetésére ösztönöznek. (Például a ládák, labirintusok különleges

GYERE JÁTSZANI!

Ha nem tudsz elég játékos kedvű barátot összetrombitálni, akkor például a VII. ker. Wesselényi u. 17. 4. emeletén találsz társasozókat hétfőn és pénteken 6 órától, a Kapocs Kulturális Egyesületben.

szabályai, amelyeket ki is dolgoztunk...) Ugyanakkor a Warcraft társasban nincsenek benne a WCIII egyes tuti elemei (hősök, tárgyak, jónéhány varázslat stb. - ezek valószínűleg kiegészítőben várhatóak majd), amelyekkel szívesen bolondítanám meg a hangulatot. Sajnálom, hogy a térkép, bár normál esetben lassan bejárható, nem XL-es, és így néha öldöklő küzdelemhez vezet a bányák birtoklása miatt. Igaz, így legalább nincs „kempelés", hamar egymás torkának esnek az ellenfelek, és ezáltal belátható időben vége a meccsnek. (A kocka azonban dolgozik: eddig az orkokkal kétszer sikerült minden belátható nyersanyagforrást kimerítenem, szövetségesemet keresetlen szavakra ösztönözve...) Nagyon remélem, hogy nemsokára pályabővítő, vagy új elemeket tartalmazó csomag is érkezik, és szabadon lehet terepeket alkotni, kibővítve a játékosok számát akár nyolcra is. Javaslom, hogy néhány játék után próbáljátok ki a küldetésgyártást, mert viszonylag jó játékosoknak is fel lehet adni a leckét egy-két trükkel (például aki az erdőbe lép, azonnal veszít egy egységet a creepek miatt).

Summázat: a Warcraft társast nagyobbaknak ajánlom, mivel szerintem az öldöklésre való felkészítés, a betonba döngölés és a stratégiai tervezés miatt nem kisgyerekek kezébe való - a nagyobbaknak viszont jó opció akár a harci láz levezetésére, akár akkor, ha se áram, se gép nincs a közelben egy Warcraft-partihoz.

Bbandi

FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Már bocsánat eme harcos kezdésért és a fésületlen szavakért, de az én pofám szakad le azon sajtóközlemények-től, melyeket kézbe kaptunk, és melyeket Uniq is sírva adott át. Ezekben egyik legkedvesebb játékom, a hamarosan második részét ünneplő Dungeon Siege (lásd előzetesünket) megfilmesítéséről esik szó, melynek elkövetője a vérlázítóan tehetségtelen Uwe Boll, aki - tessék kapaszkodni, szó szerint idézem! - az említett anyag szerint „borzasztóan [tremendously] sikeres karriert tud magáénak, mint rendező, író és producer." Ráadásul olyan szereposztásra derült fény, amelytől kéz a kézben dobtunk egy hátast. Íme. A főszereplő, Farmer (tényleg így hívják!) egyik kedvencem Jason Statham (Puskacső, Blöff, Szállító); Norick, Farmer öreg barátja: Ron „Hellboy" Pearlman; Konreid király: Burt Reynolds; Fallow herceg, a király unokaöccse: Matthew Lillard (Scooby Doo); Merick, a király mágusa: John Rhys-Davies (Gyűrűk ura); Mureilla, Merick lánya: Leelee Sobieski (Joan D'Arc); Elora: Kristanna Loken (Terminator 3, no meg a Boll-féle Blood Rayne); Gallian, a gonosz bolja feleségét, miközben mellékesen Konraid király trónjára tör annak áruló unokaöccsével karöltve. Farmer összefog Norickkal, és az egyetlen túlélő mágussal (megjegyzem, Gallian is mágusnak van aposztrofálva, bár lehet, hogy zombi), Merickkel, hogy legyőzze a gonoszt, miközben kiderül, hogy ő a király fia és a trón jogos örököse, így „választania kell családja és a trón között" (a kettő együtt miért nem megy?). A film büntetően hosszú, három órás (!) lesz, a tervezett büdzsé

mágus: Ray Liotta (másik kedvencem, Nagymenők, Azonosság). Úgy tűnik, pénzen mindenkit meg lehet venni - ráadásul az akciókoreográfus sem kisebb név, mint Tony Ching (Hős, Repülő törökök klánja). (Jól tessék megnézni e neveket, lehet, hogy sokuk karrierje itt ér véget...) A sztori, melynek mélységét és nagyságát ez a celluloid-pecér nem átallotta Peter Jackson Gyűrűk ura trilógiájához hasonlítani (!) szerint Gallian megöli Farmer fiát és elrabolja feleségét, miközben mellékesen Konraid király trónjára tör annak áruló unokaöccsével karöltve. Farmer összefog Norickkal, és az egyetlen túlélő mágussal (megjegyzem, Gallian is mágusnak van aposztrofálva, bár lehet, hogy zombi), Merickkel, hogy legyőzze a gonoszt, miközben kiderül, hogy ő a király fia és a trón jogos örököse, így „választania kell családja és a trón között" (a kettő együtt miért nem megy?). A film büntetően hosszú, három órás (!) lesz, a tervezett büdzsé 60 millió dollár. Néha tényleg nem értem Hollywoodot. (Egyébként megjelent a Bloodrayne plakátja; háttérben egy apacs harcosnak tűnő Madsen és egy szomorú náci Kingsley, elöl Loken, kissé lógó keblekkel és pocisan, föld felé húzódó kardokkal - nekem egy VIII. kerületi bérházban lakó elhasznált feleség képét idézi, amint két kezében egy-egy vödörrel ballag fel a lépcsőn a gangra, miközben egy szerencsésebb szomszéd ablakán bepillantva észreveszi annak rettentő plazmatévéjét.)

Hogy kicsit jobb hírekkel is szolgáljak: végre pont kerülhet egy régi adósságra. American McGee barátunk borzongatóan betegen krémes játéka, az Alice régóta egy tervezett film alanya, hiszen a Dimension részére már 2001-ben elkészített egy forgatókönyvet John August (Charlie angyalai), aztán a Fox vette át a jogokat, és új könyvet írattak a Montanát

jegyző testvérpárral, Erich és Jon Hoeberrel. Korábban rendezőnek hírbe hozták Wes Cravent, főhősnek pedig előbb Milla Jovovichot, aztán Christina Riccit is. Most végre aláírták a szerződést: a rendező Marcus Nispel, aki jó videoklippek után 2003-ban pakkolt le egy ritka, „jobb, mint az eredeti" remake horrort az asztalra (A texasi láncfűrészes), így igen jó választásnak tűnik, míg Alice nem más, Buffy, a vámpírvadász, azaz Sarah Michelle Gellar - ez se lesz rossz, ha kissé gótikusra maszkolják, sötét szemaljakkal, büntetni fog...

Végül hadd kapcsolódjak friss főtémánkhoz. Mint írtam, a vezeték nélküli játékokat készítő cégeknek van egy nagy előnye a hagyományos fejlesztőkkel szemben: kis költséggel, rövid idő alatt tudnak tető alá hozni egy játékot. Nem csoda, hogy az M-forma megvette a teljes Marvel-pakettet, hiszen a már bejelentett, és még csak tervezési fázisban lévő képregény-adaptációkra hamar tudnak válaszolni - létre is hozták a Marvel Mobil címkét, legfrissebb címük a Fantastic Four, de e szériában jelent meg a Blade: Trinity és Elektra feldolgozás is. A másik nagy név, a Gameloft pedig példás gyorsasággal adta ki a friss Spielberg-szuperprodukcióra írt játékát, ráadásul a War of the Worlds-ben a másik oldal színeiben, tripodként harcolhatunk az emberiség ellen. A Marvellel egyébként a Microsoft épp július közepén írt alá egy hosszú távú szerződést, első címük egy MMO lesz Xbox 360-ra, de 2008-ig egész sor szuperhős-játékkal állnak elő. A sietségük nem vélet-len, hiszen júniusban a Sony Online az ellenlábas DC Comics-szal paktált le, és ők is egy MMO-t hegesztenek 2007-es kiadási dátummal, ráadásul a Warner Bros stúdióval karöltve. Támadnak a szuperhősök, csak győzzük követni őket - én meg azon álmodozom, hogy Superman hóna alá csapja Uwe Bollt, és meg sem áll vele a Kryptonbolygóig. Ott jól ellenne...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

WORLD OF WARCRAFT

MEGAGUIDE

Végigjátszások, Guide-ok:
Battlefield 2, Bloodrayne 2
Panzers: Phase Two, Psychotoxic
The Bard's Tale, Echo: SotLC
Rising Kingdoms
The Settlers: HoK kiegészítő
és még sok minden más...

Teljes stratégiai játék:
EARTH 2150: LOST SOUL

Hamarosan kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

GAMEEXPRESSZ.HU

Friss hírek PC-s és konzolos játékokról

Letöltési terület a tuti programokkal

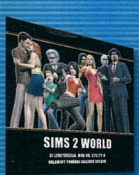
Fórum, szavazógép vásárlási lehetőség

Nézz be hozzánk, megéri!

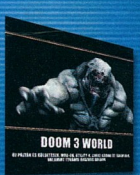
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

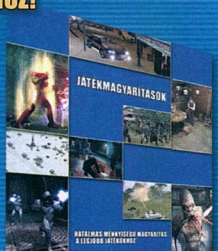
HALF-LIFE 2 WORLD



SIMS 2 WORLD



DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

BATTLEFIELD 2

Tippek, trükkök, limonádé

A múlt számban szuperlatívuszokban beszéltem a DICE új játékáról, és a mai napig tartom az ott leírt véleményem… csak azóta kicsit árnyaltabb lett.
Most jön a limonádé. Mert kicsit olyan érzésem van, így egy hónap játék után, mint mikor megiszom a limonádét, de a pohár alján ottmaradt a cukor, és a vége már nem olyan jó, mint az eleje volt. Ez nem azt jelenti, hogy akkor az egész pohár rossz volt, csak a végére elöjöttek a negatívumok. Szóval most egy kissé kritikusabb leszek, de nem nagyon, mert akkor is a kedvencem ez a game, és hát elfogult vagyok kicsit (remélem érthető, amit el akartam mondani, hozzá kell tennem, én szeretem a túl édeset).
Ez a kettősség uralkodik a netes fórumokon is, van, aki csak a hibákat látja, s van, aki azokkal együtt is dicséri a BF2-t.

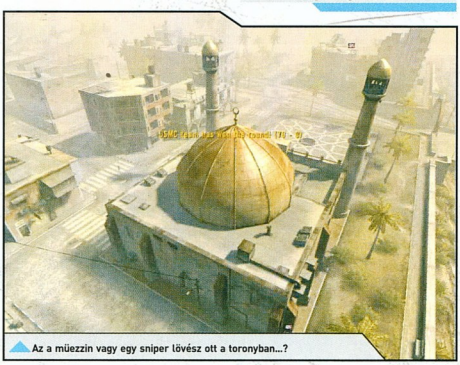
Szóval jöjjön a kritika, aztán ha letudtuk, jön egy jó alapos pálya és egység ismertetés tippekkel és talán trükkökkel is. Az egyik legnagyobb problémát a játékosok abban látják, hogy nagyon nagy a gépigény. Ezzel sajnos nincs mit tenni, bár van lehetőség igen alacsony beállításokra is (itt főleg a grafikára gondolok), azért a múlt számban leírt alapkonfig tényleg kell. Főleg a memóriára és a VGA-ra finnyás, aki akadás nélkül szeretne játszani magas grafikai beállításon, akkor annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia, hisz az én gépemen is besziggat néha, amit pedig valahol a középkategória teteje (2500+ Barton processzor, ATi 9700 PRO, 1 GB PC3200 RAM). Szóval erősen ajánlott valami drága és új gép, mert különben a minőséget kell feláldoznunk a sebesség oltárán.
A másik probléma már a programban van, nagyon nem jó a szerverkereső rész. Ez kb. azonos az előző részek hasonló funkciójával, csak nem működik olyan jól. A július 7-én kiadott v1.01 patch valamivel jobbá tette, de nem mondanám, hogy tökéletes. Épp ezért érdemes azoknak a szervereknek az IP-címét megjegyezni, ahol jókat játszottunk, és ezeket beírva, nem kell keresgélnünk. A boxban leírtam pár címet, ahol én jókat nyomtam, próbáljátok ki. Hiba, hogy sokszor nem mutatja telinek a szervert, és ha megpróbálunk fellépni, visszadob minket a „server is full" üzenettel.
Szintén bugos volt a VoIP, elvileg ezen is javítottak, bár nekem addig is működött, mindenesetre azért jelent valamit, ha a nagyobb klánok és összeszokott emberek még mindig valami külső klienst használnak (Ventrillo, TeamSpeak).
Itt tartottam a cikkben, mikor jött a hír, miszerint nem szabad felrakni a patch-et, vagy aki felrakta, rakja újra a játékot, mert súlyos memóriakezelési problémákat okozhat… Eddig is sok memóriát evett, de most még rosszabbá vált a helyzet sokaknál (nálam nem jelentkezett). Szóval most ott tartok július 11-én, hogy várom az ígért javítást, amely a javítja. Hagyjuk a kritikát, azt hiszem inkább most nem írok erről többet, nézzük inkább a többit, hogy aki tud játszani, az jobban élvezhesse.

Elsőként röviden végigfutok a térképeken, a 64 fős verziókat használom, nem mellékelek képeket, de ha letöltitek az Advanced Tactical Centert (lásd a boxot), akkor könnyedén megismerkedhettek ti is a tereppel. Minden esetben leírom a szembenálló csapatokat (szerintem fontos a fegyverek miatt), az alapfelállást, és az általam eddig látott sikeres stratégiákat (persze ez nem azt jelenti, hogy mindig sikeres). Megjelölöm a parancsnokok által használható lövegek és radarok helyét (innentől LR-ként jelölöm őket), mert ezek megtartása vagy elpusztítása a stratégia fontos részét képezi.

Daliant Plant
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Mindkét fél egy-egy alapbázisról kezd, hat zászlót kell elfoglalni. A kínai LR a kezdőponton helyezkedik el, a kijáratnál vannak a lövegek, ezért ezeket könnyebb elpusztítani, mint a bent lévő radarokat. Az amerikai oldalon ezek egy szigeten vannak a térkép délkeleti sarkában, az anyahajótól délre, a radarok a hajón. Ebben az esetben a kínaiaknak nehezebb ezeket elpusztítani, de jó szervezéssel megoldható. A két közepső táborban harci helikopter vár ránk, ezért ezeket érdemes elfoglalni, és megtartani minél tovább. Nagynak tűnik a pálya, de több mint a fele víz, emiatt igen erős harcokra számíthatunk.

EGYÉB SZERVEREK

Nagyon jókat játszottam a Battlefield.no szerverein, van legalább kilenc, mindegyiken változó a pályák sorrendje, gyakorisága, a méretek, (ehet válogatni. (a névnél be kell írni, hogy Battlefield.no, és behozza a listát)
TEG - *213.202.214.110:16567*
Mafia-Multigaming - *81.3.59.17:16567*



Az a müezzin vagy egy sniper lövész ott a toronyban...?

ADVANCED TACTICAL CENTER

www.foolishentertainment.com/index.asp?p=3&s=1&c=39
Ez a program nem csak a haladó battlefieldezőknek használható jól, hanem a kezdőknek is. Minden pályának megtalálható benne a képe, a bázisok nagyítva, melykre rajzolhatunk, jegyzeteket helyezhetünk el, valamint az egységek képeit is elhelyezhetjük. Így részletes, minden pontra kiterjedő stratégiákat készíthetünk. Ezt akár élőben is csinálhatjuk, ha kapcsolódunk a célszerverhez, parancsnokként elküldhetjük a társaknak, és a pillanatnyi állást is ábrázolhatjuk ennek segítségével. Valószínűleg erre csak az összeszokott klánok fogják használni, de bármikor jól jöhet egy előre elkészített haditerv.

Amerikai oldalról előnyös mindkét csapatszállító helikoptert megtömni emberrel, és a távolabbi bázisokat megcélozni, míg a hajókkal a part menti területeket elfoglalni. A kínaiaknak is van csapatszállítója, érdemes a bejárat előtti bázist elfoglalni, és onnan küldeni szét a földi alakulatokat.

Daqing Oilfields
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Hasonlóan az előző térképhez, itt is egy-egy kiinduló tábor van, ám már hét zászlót kell birtokolnunk a biztos sikerhez. Mindkét oldal kevésbé van ellátva légi járművel, mint fentebb, nagyobb a hangsúly a szárazföldi alakulatokon.
A kínai és az amerikai LR az alapbázison és közelében van, érdemes a kifutópályák környékén körülnézni. Harci helikopter egy zászlónál található, a jobb-felsőnél, ez kiesik eléggé a harcokból, de nem árt egy-két embert a védelemre hagyni, ha szeretnénk helikopterezni.
A legnagyobb csaták a középső részen szoktak kialakulni, érdemes ezeket a bázisokat elfoglalni először és nagyobb erőket itt tartani. Vigyázni kell a sniperekkel, mert az olajtartályok teteje igazán ésszerű hely a kempelésre.

Dragon Valley
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Ez a pálya már kicsit összetettebb stratégiát kíván. Az alapfelállás szerint az amerikaiak csak két bázist birtokolnak, a többi kilenc a kínaiaké. Viszont a kínaiak összes bázisa elfoglalható, míg az USA anyahajó nem.
Az amerikai lövegek a hajótól délre, a folyó partján vannak, a radarok a hajón, a kínai LR a déli tábor körül helyezkednek el.
Sokszor elkövetik azt a hibát az „amcsik", hogy mindenki a hajón jelenik meg, és megy a harc a helikopterekért és csónakokért. Ilyenkor sokan esnek áldozatul a saját csapattagok manőverezéseinek. Érdemes a másik helyet is kihasználni, már csak a megfelelő menynyiségű páncélozott jármű beszerzése miatt is. A kínai oldalon fontos hely a folyó jobb oldalán lévő tábor (Marketplace), mert itt helikopter rejtőzik (a Woodyard camp-ben is), és a vele szemben lévő templom, ahonnan szemmel tartható a folyó, amely igen jelentős forgalmat bonyolít :). Lehetőség van hidak felrobbantására is, bár mindenhol találunk gázlót, szóval nincs olyan nagy jelentősége.

Fushe Pass
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Az alapbázisokon kívül nyolc tábort foglalhatunk el. Az előbbi pályától abban is különbözik, hogy nagyon hegyes a terep, szárazföldi járművekkel nehézkesen és lassan lehet haladni a kanyargós utak, és a középen haladó szakadék miatt, itt jól jöhet egyes hidak felrobbantása, valamint a Power Plant camp elfoglalása, ahol harci helikoptert találunk (délkelet).
Az LR-ek az alapbázisokon vannak, aránylag jól védhetőek. Összefoglalóan annyit, hogy fontos a légitámogatás, s épp ezért a mobil légelhárítás is. Ezekkel nagy pusztítást tudunk végbevinni.

Gulf of Oman
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség (KKSZ)
Azt hiszem ez az a pálya, amelyen mindenki milliószor játszott a demo révén. Igaz, ott csak a 32-es változat volt, de a nagy sem különbözik tőle. Az alaptáborokon kívül az amerikaiak négy tábort birtokolnak a tengerparton, a beljebb lévő hármat pedig a KKSZ.
Az USA lövegek a tengerparton vannak, a radarok az anyahajón, az arab oldalon minden az alapbázison található. Az amerikaiaknak érdemes a parti bázisokat védeni, mert ezek elvesztésével könnyedén leszedhetőek a lövegek, valamint elvágódhatnak az utánpótlástól. A másik félnek érdemes több ponton támadni, megosztva így a védekezők erejét, vagy egy nagyobb, összehangolt támadással elindulni keletről, és végigverni a táborokat. Persze ez így jól hangzik, a valóságban nem megy ilyen könnyen, de próbálkozni lehet.

Az amerikai csónakok bejuthatnak az ellenség belső bázisáig a vizen, érdemes ezt kihasználni. Ha egyszer eljutunk a lövegekig, és sikerül a küldetés, könnyen elbújhatunk az ott lévő toronyba, jókat lehet kempelni.
Itt nagy, nyílt térségben harcolunk, figyelni kell a légitámadásokra.

Kubra Dam
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Összetett, nehéz pálya. A KKSZ hét zászlóval kezd, de mind elfoglalható, az amerikai oldal eggyel, és van egy független. Ez az a pont, amiért nagyon nagy harcok szoktak folyni. Az amerikai LR a főtábortól nyugat felé vezető út két oldalán van, a másik oldalé a déli repülőtérnél. Ha elég összeszokott a csapat, akkor be lehet szorítani az amerikai erőket a híd mögé, egy-két csapatot a hátsó területeken érdemes tartani az esetleges betörések ellen, de a többség tanyázzon az egykor független bázis felett és a hídon, így esélyük sem lesz a győzelemre. Abban az esetben, ha mégis az USA az erősebb, nekik érdemes a repteret elfoglalni, így plusz légi járművekhez jutnak, valamint hátulról is szorongathatják az ellent.

Mashtuur City
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Városi pálya, melyet kettéoszt egy mély és széles szakadék. Mindkét oldal két-két táborral kezd, ezen kívül még hármat lehet elfoglalni.
A szakadékon való átkelés hozhat nagyobb összeütközést. Minden zászló elfoglalható, a két szélsőt helikopterrel gyorsan megközelíthetjük, s általában védelmük sincs, vagy csak csekély. Itt vannak az LR-ek is. A házak tetejét érdemes leskelődésre használni, másrészt jobban lehet lőni is innen.

Operation Clean Sweep
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Ezen a pályán a távolságok uralkodnak. Gyalogosan nem megyünk sokra, használni kell a járműveket. Az amerikaiak egy bázissal kezdenek, és ezt nem is lehet elfoglalni, míg az ellenfél hét zászlót birtokol. Sajnos a védőknek nehéz kiszámolni a támadás helyét, mert mind helikopterrel, mind csónakkal bárhova elérhetnek. Így az sem elég, hogy az utat ellenőrzésünk alatt tartjuk. Esetleg az lehet jó megoldás, ha feladunk egy-két tábort, de a többit biztosan védjük.

Sharqui Peninsula
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Masszív városi pálya, kis helyen nagyon sok ember. Az arab fél három bázissal kezd, ezeket nem is lehet elfoglalni, az amerikaiak hat zászlóval rendelkeznek, de mindet elvesztik. Az előbbiek LR-je aránylag védtelen helyen van egy mezőn, északnyugaton, míg az USA LR a legkeletebbi bázis közelében van. A KKSZ-nek érdemes kihasználni a kiindulópontokat és több oldalról támadni, az amerikaiaknak pedig be kell venniük magukat az épületekbe, onnan jobban védekezhetnek a páncélozott járművek és légitámadások ellen. Érdemes a legkeletibb zászlót birtokolni, mert ez jól el van szigetelve, nagy erők kellenek elfoglalásához megfelelő védelem esetén, valamint az itt lévő helikopter is fontos lehet.

Songhua Stalement
USA Tengerészgyalogság vs. Kínai Néphadsereg
Hangulatos, ködös, mocsaras pálya, alapvetően az APC-k uralják a földet. Mindkét fél három bázissal kezd, s közöttük van még két elfoglalható semleges is. Az összes zászló elhódítható, így igen látványos körforgás alakulhat ki a birtoklók közt. A haladás nehézkes, fontos a légi szállítás.
A kínai LR fent van a hegyen a pálya bal oldalán, az amerikai a másik oldalon. A kevés járható út miatt fontos szerepet kaphatna az aknák és egyéb csapdák, valamint az elbújó orvlövészek.

Strike at Karkand
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
A kedvenc pályám. Nem csak azért, mert pörgős, hanem szerintem ez adja legjobban vissza a városi harcot, úgy általában a megszokott Battlefield-érzést (számomra). Az amerikai fél egy messzi zászlóval kezd, ezt nem is lehet elfoglalni, az araboknak nyolc bázisa van. Az első nagy csaták a város déli bejáratánál szoktak kialakulni, a másik ilyen nagy csomópont a folyón átívelő hídnál van. Általánosan használható stratégia nincs, a folyamatos támadás-védekezés egyensúlyán múlik a dolog. Érdemes sok Support és Medic karaktert beüzemelni, mert szükség lesz rájuk, ez egészen biztos. Könnyű velük itt pontot szerezni ölés nélkül is.
Az arab LR északon van, a túlparti részen, az USA-é délen. Itt is ki kell használni a háztetők nyújtotta lehetőségeket, mindenesetre érdemes együtt maradni, csak a tüzérségi csapással vigyázzunk.

MAGYAR SZERVEREK V1.01-ES PATCH-CSEL

Chaos Brigade Hungary - *84.214.49:16567*
CoR Arena HUN - *80.98.59.19:16567*
Gamezone.hu | HUNgary | FrxClan - *195.228.254.23:16568*
HUN OPC Team | GameArena.HU - *62.112.194.88:16567*
NMi.Rulez.Org/FrxClan Conquest/Hungary - *193.224.41.164:16567*
NMi.Rulez.Org/FrxClan Infantry/Hungary - *193.224.41.164:16577* (csak gyalogos harc)
[SG.HU] BF2 HUN - *193.138.127.79:16567*
tRs Battlefield 2 - *195.228.155.116:16567*

Zatar Wetlands
USA Tengerészgyalogság vs. Közel-Keleti Szövetség
Szintén mocsaras, nagy, nyílt pálya. Valójában még nem nagyon láttam a 64 fős verziót játszani, nagyon nagyok a távolságok. A középen lévő domb elfoglalása alapvetően fontos, nemcsak az ott lévő helikopter miatt, hanem innen bármerre gyors támadás intézhető, valamint a védekezés is könnyebb, mint nyílt terepen.
Az USA két zászlóval, az SZSZK eggyel indít, de ebből csak az amerikaiak bázisai biztos pontok, a többi hét elfoglalható. Érdemes a repülőtereket uralni a központi dombon kívül, így a repülők segítségével előnyre tehetünk szert.

A pályák után nézzük át az egységeket. Nem elemzek minden apró részletet, csak leírom, kit hogyan kell használni, aki játszott már az előző részekkel, ugorja át ezt a részt, nekik nem sok újat fogok mondani. Minden egyes fajtának megvan a saját extra fegyvere, melyet a második rang (Lance Corporal) után szerezhetünk meg a legtöbbet használt fajtával. Mindhárom oldalnak azonos a plusz fegyvere. A rangokra utána térek ki. (Az unlockoláshoz nem feltétlenül kell a rang, egyes fájlokba belenyúlva meg lehet oldani, de ezt a PunkBuster érzékeli, és kidobja az illetőt, úgyhogy csak a szingliben érdemes kipróbálni. Nem is írom ide le a hogyant, akit érdekel, az vagy megtalálja neten, vagy dob egy mailt, a lényeg, hogy csak kipróbálás erejéig éljetek vele).

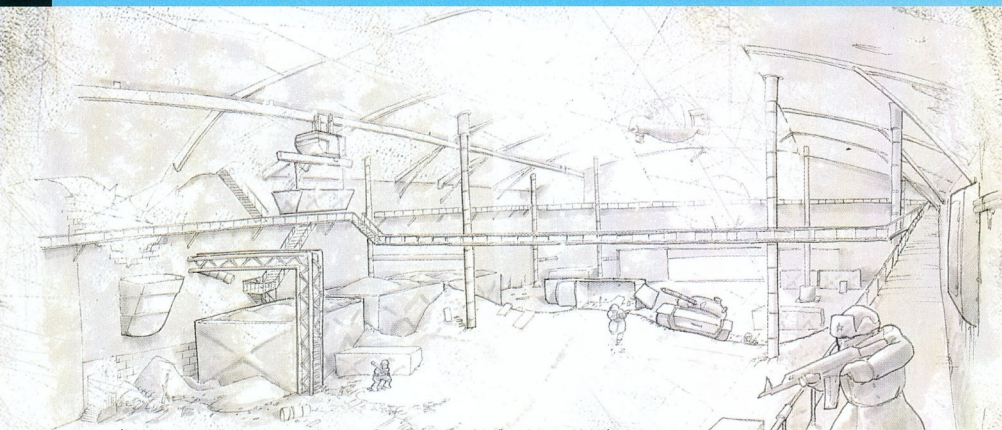
Special Ops
A kedvenc „kasztom". Elég sokrétű karakter, gépkarabéllyal, C4-el (5 csomag), gránáttal és hangtompítós pisztollyal van ellátva. A haderők közt szerintem az amerikaié a legjobb, lézerirányzékos fegyver, az arabnak is hasonló van, a kínai félnek marad a célkereszt bámulása. A karabély automata módban elég nagy tűzerőt biztosít, félautomatára kapcsolva (még egyszer meg kell nyomni a 3-ast) pedig távolabbi célpontok ellen is jól használható. A C4 távirányítóval robban, jól jöhet védekezéskor a bejárathoz telepíteni, s a kellő időben megnyomni. Két csomag a tankokkal is végez.
Ezzel a karakterrel lehet jól ártalmatlanná tenni az ellenfél radarjait és lövegeit, mindegyikhez kell két csomag, ami annyit jelent, hogy vagy több körben végezzük be feladatunk, vagy visszünk magunkkal Supportot, esetleg kérünk a parancsnokunktól utánpótlást. A robbanószer felragad a járművekre is, ezért odafutva a nem figyelő tankhoz rárakhatjuk a megfelelő mennyiséget, majd biztonságos távolságból elintézhetjük ellenfelünk.
Az unlockolt fegyvere a G36C, amelynek sokkal nagyobb a tűzereje, messzebbre is hatásos.

Sniper
Klasszikus egység, sok pályán nagy hasznát vehetjük. Igaz, hogy a BF1942-vel szemben már nem segít a tüzérségnek, a felderítésben még is jól jöhet. Az erős távcsővel felszerelt puskája mindhárom haderőnek pontos, bár meg kell őket szokni, különösen a nagyobb távolság esetében nehéz eltalálni megfelelően az ellenfelet. A 100-200 méterre lévő embernek elég egy lövés, főleg, ha fejre megy, de a messzebb lévőkbe 3-4-szer is bele kell találnunk a halálhoz, ráadásul érdemes fölé célozni kicsit. Ezt az arab és kínai modellekkel egyszerűbb elérni, mert az amerikai M24-nél minden lövés után manuálisan kell a hüvelyt kidobni. A városi pályákon hasznos a tetőkön elhelyezkedni, ahonnan nagy pályarészt belátunk, és indulhat a hent. Fel van szerelve még két gyalogsági aknával is, ezeket érdemes a háztetőn a feljáratoknál elhelyezni, így nem tudnak egykönnyen meglepni. Az unlockolt fegyver az M95, melynek nagyobb a sebzése, és akár a helikopterek üvegén is áthatol, viszont ez is lassabb a félautomata modelleknél.

Assault
A legtöbben ezzel az egységgel játszanak, ami érthető is sokoldalúságát ismerve. A gépfegyvere közepes tűzerővel rendelkezik, félautomatára állítva messzebb lévő célpontok ellen is jó, és a rajta lévő gránátvetővel eredményesen harcolhatunk nagyobb csoportok vagy járművek ellen is. A füstgránáttal megzavarhatjuk ellenfelünk, és a menekülés is könnyebb így. A golyóálló ruha hatására jobban bírják a lövéseket, mint a fenti két kaszt.
A plusz fegyver a G3 karabély, ennek kisebb változata például a fent említett G36C is. Igen nagy tűzereje mellett pontossága is megemlítendő, bár elég nehéz és nagy.

Support
A BF2-ben az egységeknél lévő lőszer talán még az 1942-ben megszokottnál is kevesebb, gyakran van szükség a pótlásra, ilyenkor jön jól ez a karakter. Amellett, hogy a töltényosztással pontokat szerezhetünk, a hatalmas tűzerőt jelentő géppuskával egész támadáshullámokat lehet visszaverni. A városi pályákon lehetetlen meglenni nélkülük. Sajnos a nagy súly miatt nem tudunk sokat futni, de ezek a fegyverek amúgy is csak fekve használhatók megfelelő eredménnyel, állva igen nagy a szórásuk. A jó páncélzatnak köszönhetően jól bírjuk az ellentüzet is.
A kilocklott fegyver az PKM, mely önmagában 16 kilós, de még nagyobb sebzést biztosít, nagyobb tárral.

Engineer
A parancsnokok és a páncélosok legjobb barátja. Mindent megjavít, amiért pontot kap. Ha szétrobbantják a radarokat vagy a lövegeket, mindenképp szükség van rá, ő tudja



a megrongált hidakat is rendbe hozni. Emellett aknákat telepíthet, amelyek egy zászló körül jól elhelyezve meghiúsíthatják a járművel érkezők támadását. Kézifegyvere a shotgun, közelre igen hatásos, ám távoli célpontok ellen nincs esélyünk, akkor már érdemesebb a pisztollyal próbálkozni.
Az extra fegyver a MK3A1, amely egy gázzal üzemelő automata shotgun, sajnos csak 7 töltény fér a tárba, ezért vigyázni kell a tüzeléssel, ugyan is az újratöltés igen időigényes, viszont nagyon nagy a tűzereje és sebessége.

ezzel szinte a SpecOpnak megfelelő szintű puskát kapunk, amellett, hogy gyógyíthatjuk társainkat és magunkat. Ha sikerül unlockolnom, akkor azt hiszem, hagyom egy időre a kommandóst.

Anti-Tank
A páncélosok rémálma. A vállról indítható rakétákat kis mértékben tudjuk irányítani a levegőben is, így a lassan lebegő helikopterek, vagy a gyors terepjárók ellen is eséllyel harcolhatunk. Az APC-knek kettő, a tankoknak három lövés kell a felrobbanáshoz, megfelelően bujkálva a telehet szintet lépni, valamint az eredmények alapján medálokat kaphatunk. Minden harcászati ágnak három szintje van, melyet az érmek anyaga is jelképez: bronz, ezüst, arany (alap, közepes, magas).
A menüben a BFHQ alatt nézhetjük meg saját profilunkat, s a világranglistát is. Sajnos a megjelenés után páran ügyeskedéssel próbáltak gyors sikereket elérni, azóta az ő profiljukat törölték, a CD-kulcsot bannolták. Nem érdemes ilyen módokon eredményt elérnünk, mert a PunkBuster elég alapos, és ha nem tetsző dolgot észlel, gondolkodás nélkül letilt minket.

A multiplayer játékban érdemes az „etikettet" betartani, sok helyen nem szeretik az alapbázis kempelését, és ki is rúgják a játékosokat ilyen esetekben, valamint alap elvárás az egységekben való játék, és a csapatvezetők, valamint a parancsnok utasításainak a követése. Csak összetartó sereg nyerhet. Ha pedig kommanderkedésre adjuk a fejünk (érdemes kipróbálni), azt először tanuljuk meg a single módban, ne élesben próbálkozzunk (a kulcsgomb a CapsLock). Ha a csapat élére kerülünk, ne kommandózunk, bújjunk el valahova, és csak a térképet figyelve irányítsunk. Esetleg annyit tehetünk még, hogy megjavítjuk a felrobbantott LR-t, hogy ne kelljen ezzel a harcosoknak törődniük.

Sok dolgot leírhatnék még, de elfogyott a rendelkezésre álló hely, szóval akinek kérdése van, az küldjön mailt, vagy olvasgassa a fórumokat (például a www.battlefield.hu-n), onnan igen sok jó taktikát és ötletet elleshetünk.
Mindenkinek jó játékot, és próbáljatok magyar szervereken játszani, ahol érteni is a rádiózást (ha működik), és talán kovácsolódik egy jó közösség. Harcra fel!

Grillo
grillo@irj.hu

Medic
Minden háborús filmben őket emlegetik a legtöbbször, a legnagyobb golyózáporban is ide-oda cikázva mentik a menthetőt. Igen jól bírják a futást, de semmi páncél nincs rajtuk, könnyű velük végezni. A karabély mellett gránáttal, elsősegélycsomaggal és defibrillátorral vannak felszerelve. Ha súlyosan megsebesül egy katonánk, még van 10 másodpercünk újraéleszteni, valamint ölhetünk is a „vasalókkal" (higgyétek el, nincs ennél megalázóbb...). Az M16A2, az AK-101 és a jó öreg AK-47 mind igen jó fegyver, félautomatán messzire is jól célozhatunk.
Az L85A1-et érdemes megszerezni, reptárgyak közt elintézhetünk több ellenfelet is. Ha elfogyott a rakéta, és nincs, ahol újratöltsünk, akkor elő a géppisztollyal, és irthatjuk a gyalogosokat, igaz inkább csak közelre eredményesek ezek a fegyverek, de félautomatára kapcsolva valamelyest nő a maximum távolság.
Az unlockolható modell a DAO-12, egy nagyméretű, revolvertáras, 12 lövetű, félautomata shotgun, mely közelre halálos, de sajnos kicsi a lőtávja.

A rangokról nem regélek sokat, csak ranked szervereken kaphattok pontot a játékért, ennek függvényében

BATTLEFIELD 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Electronic Arts Magyarország három darab Battlefield 2 pólót sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Melyik évben jelent meg az első Battlefield játék?
Hány százalékot kapott a BF2 az előző számunkban?
Mely országok csapatai közül választhatunk?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt szeptember 1-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Battlefield 2 játék 1325. Bp. Pf.:315

GUILD WARS

Az MMORPG új generációja

Ascalon valaha gyönyörű volt, a zöldellő vidék és a pazar városok termékeny földje. A szomszédok Ascalon lakóit marconának, harciasnak tartották, de ennek megvolt az alapja, a Horda elleni háború megkérgesítette az embereket. A vér és verejték, amit minden évben elhullajtottak, és a kiapadhatatlan éberségük nem csak Ascalon-t, de Kryta-t és Orr-t is megvédte az elmúlt korok során. Egészen addig, amíg jött az invázió, és bekövetkezett az Felperzselés. Mindenki, aki túlélte, örökké emlékezni fog a napra, amikor Ascalon földje elátkozódott, és mágikus tűz szaggatta szét. Városok és ezzel együtt céhek sokasága pusztult el, és Ascalon ereje megtört. Azóta a Nagy északi fal romokban hever, a Horda a királyság legnagyobb részét lerohanta, elpusztítva mindenkit, aki az útjukba állt. Ascalon túlélése a bukott királyság utolsó bástyajától, a fővárostól, Rin-től függött. Az elmúlt évek során mindenki Adelbern királyba vetette bizodalmát, aki összegyűjtötte az embereket, és nem csupán Orr és Kryta céhei, de a Horda terrorja ellen is szembeszállt. A király a Felperzselés után azonban megváltozott, makacs és magába forduló lett, az emberek már csak fiában, Rurikban bízhattak. Úgy tűnt, megvan a bátorsága, hogy újraépíthesse bukott királyságukat…

Bár a játék már megjelent egy-két hónapja, jobb később, mint soha alapon most elérkezett az idő, hogy megnézzük, miért is érdemes jobban elmerülni Ascalon és Tyria világában. A játék fejlesztői külön kihangsúlyozzák, hogy a Guild Wars valójában nem is MMORPG, hanem inkább CORPG, azaz cooperative online RPG. Ez a játékmenet egészére jellemző változásokat takar, a játék azoknak is tartogat újdonságokat, akik már rutinos MMORPG kalandornak számítanak. Az egyik legnagyobb különbség, hogy a Guild Wars-ban két részre lehet osztani a játékban található területeket. Először is vannak városok, itt találkozhatsz, és kapcsolatba léphetsz a többi játékossal, többek között itt alakíthattok közösen csapatokat. Ha kimész a városból, akkor csak egyedül portyázhatsz, vagy a csapatodban lévő emberekkel találkozhatsz, tehát nem futsz össze más játékosokkal. Ez jó és rossz is egyben. Rossz abból a szempontból, hogy így nem kerülhet sor véletlen találkozásokra, csak a csapattársaid segíthetnek, ha megszorulnál, illetve te sem tudsz segíteni más bajbajutott játékosoknak. Másrészről megvan a pozitív oldala is, nem törhetnek az életedre feltápolt játékosok, nem jelennek meg a szörnyek másodpercenként. A fő hangsúly a játékban a karakterek céhbe rendeződött, egymás elleni csatáira helyeződik. Akinek összegyűlik annyi aranya, hogy céhet tud regisztráltatni, az megteheti ezt a nagyobb városok céh regisztrátoránál, például Lion's Arch-ban, majd újdonsült céh vezetőként, további tagokat hívhat meg, vehet fel.

A játék megvásárlása után csak annyi a dolgunk, hogy feltelepítjük a programot, beregisztrálunk, és máris jöhet a karakterválasztás, amely rengeteg beállítási lehetőséget nyújt. Először is kasztot kell választani a karakterünknek, a következők lehetőségek állnak rendelkezésre: Elementalist, Ranger, Warrior, Mesmer, Necromancer, Monk. Néhány szóban a kasztok speciális képességeiről.

Elementalist attribútumai:

- *Elsődleges attribútum:* Energy Storage - valahányszor növeljük ezen attribútumot, növekszik az elementalista maximális energiapontjainak száma.
- *Air Magic:* fejlesztése növeli a „levegő" varázslatok hatását.
- *Earth Magic:* fejlesztése növeli a „föld" varázslatok hatását.
- *Fire Magic:* fejlesztése növeli a „tűz" varázslatok hatását.
- *Water Magic*: fejlesztése növeli a „víz" varázslatok hatását.

Ranger attribútumai:

- *Beast Mastery:* az állatszelídítés fejlesztésével a Ranger képessé válik kedvencek tartására és irányítására
- *Expertise:* a szakértelmének energiaigényét csökkenti szintenként 4%-al
- *Marksmanship:* az íjászat tulajdonság jelképezi a kósza szakképzettségét az íjjal és a nyílvesszővel, ezeket felhasználva számos módon tud kivételes támadásokat intézni ellenfeleire.
- *Wilderness Survival:* ez a tulajdonság azt határozza meg, hogy a kósza mennyire alkalmazkodott a vadon durva körülményeihez.

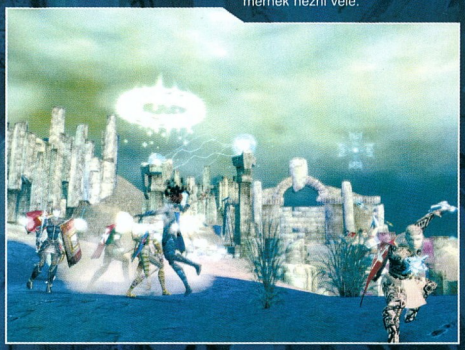
SZÍNHELYEK, A KÜLDETÉSEK SORRENDJÉBEN

- **Pre-Searing Ascalon** (Ascalon a Felperzselés előtt, bevezető)
- **Ruins of Ascalon** (Ascalon Romjai)
- **North Shiverpeak** Mountains (Északi Fagycsúcsok)
- **Tyria**
- **Maguuma Jungle** (Maguuma dzsungel)
- **Crystal Desert** (Kristálysivatag)
- **South Shiverpeak Mountains** (Déli Fagycsúcsok)
- **Ring of Fire Island Chain** (Tűzkör-szigetlánc)

Warrior attribútumai:
- *Axe Mastery:* a mesteri fejszeforgatás megnöveli a fejszével okozott sebzést és megemeli a kritikus találatok esélyét.
- *Hammer Mastery:* a mesteri kalapácsforgatás megnöveli a kalapáccsal okozott sebzést és megemeli a kritikus találatok esélyét.
- Strength: az erősség minden támadó képesség használatakor szintenként 1% páncélzatáttörést biztosít.
- *Swordsmanship:* a kardforgatás megnöveli a karddal okozott sebzést és megemeli a kritikus találatok esélyét.
- *Tactics:* számos képesség, de főleg a védelemre és barátaid segítségére irányuló képességek hatásfoka javul az erősségbe fektetett pontok segítségével.

Mesmer attribútumai:
- *Elsődleges attribútum:* Fast Casting azaz gyors varázslás - ez a tulajdonság a varázslás hosszát rövidíti le. A mesmer-nek minden egyes szintlépés után egyre kevesebb idő szükséges egy varázslathoz..
- *Domination Magic:* Az ide tartozó képességek segítségével a mesmer legfőképpen az ellenség sebző képességét fordítja téves irányba, és ezzel egy időben a többféle rosszindulatú hatást is gyakorol ellenfelei képességeire.
- *Illusion Magic:* Az illúzió Mágia a mesmer ellenségeinek a valóságról alkotott képét befolyásolja, ezáltal képes lelassítani őket és támadásaikat hatástalanná tenni.
- *Inspiration Magic:* az inspiráció mágia arra összpontosít, hogy a varázláskor felhasznált energiát a mesmer visszalopja ellenségeitől.

Necromancer attribútumai:
- *Elsődleges attribútum:* Soul Reaping - amikor egy lény, legyen az ellenség vagy barát, elpusztul a nekromanta közelében, automatikusan 1 energiát (manát) nyer belőle. Ez főleg akkor érvényesül, amikor a nekromanta több ellenséggel száll szembe, mert a nyert energiából élőholtakat idézhet, amelyek halálukkal újra és újra biztosítják az energiát további varázslatokhoz.
- *Blood Magic:* fejlesztése növeli a „vér mágia" varázslatok hatását.
- *Curses:* fejlesztése növeli az „átkok" hatását.
- *Death Magic:* fejlesztése növeli a „halál mágia" varázslatok hatását.



Monk attribútumai:
- *Divine Favor:* a gyógyító lényegét a Divine Favor tulajdonság határozza meg, mely segítségével a szerzetes képes rendkívül hatásos gyógyító és védelmező varázslatokat használni.
- *Healing Prayers:* a Healing Prayers képességek segítségével a szerzetes és társai életerejét töltik újra.
- *Protection Prayers:* a Protection Prayers képességek segítségével a szerzetes védelmet nyújt az elszenvedett sérülésekkel szemben azáltal, hogy visszatükrözi és lecsökkenti azokat, vagy megszünteti a negatív állapotokat.
- *Smiting Prayers:* a Smiting Prayers képességek a szerzetes és az Ő Istene dühét osztják ki az olyan ellenségekre, akik szembe mernek nézni vele.

Ahogy már említettem, a Guild Wars világának területét kétféle küldetés típus keretében fedezhetjük fel. Az egyik típus a Co-operative mission, itt csoportosan, céh tagokkal vagy ismeretlen játékosokkal együtt teljesíthetünk kampányt. A másik az Exploreable, ilyenkor a feladatunk szimplán felderítés, a küldetés lehet például egy fontos tárgy begyűjtése. Ezeket a küldetéseket csoportosan vagy egyedül is végrehajthatjuk, feltéve,ha elég erősek vagyunk.
A csoport, illetve annak összetétele nagyon fontos a játékban, a mágusok, harcosok és gyógyítók aránya erősen befolyásolja az egyes küldetések vagy egy céh-céh elleni csaták kimenetelét, ugyanis akár egyetlen karakter halála akár a többiek bukását is jelentheti!
Fontos, hogy a játékos milyen képességeket készít elő egy-egy küldetés vagy csata előtt, mert közben nem változtathatja őket. Így csak azt a 8 képességet tudja használni, amit előre kiválasztott.
Hogy mennyi képességgel rendelkezhet egy karakter? Azt a pénze és a szintje határozza meg.
A szintlépéskor kapott skill pontok számával megegyező mennyiségű képességet tanulhatunk egy mestertől, a két kasztunknak megfelelően. Összesen 150 képességet sajátíthatunk el, vagyis 75-öt mindkét kasztunkból.

A leírtakból egyértelműen látható, miben is különbözik a Guild Wars a többi MMORPG-től. A lényeget azonban még nem tudjátok, a Guild Wars ugyanis az egyetlen, amelynél a vásárlás után már nem kell plusz költségekre számítanunk. Nincsen havidíj, tehát az egyszeri 7990 forintos befizetés után bármikor, korlátlan ideig kalandozhatunk a játékban. A nagyjából félévente kiadott kiegészítőkért ugyan ki kell fizetnünk nagyjából az első rész árának megfelelő összeget, de erre nem kötelesnek a készítők, a kiegészítők telepítése nélkül is bármeddig kalandozhatunk a Guild Wars világában.

Uniq
uniq@pc.games.hu

RETRO GAMES

Köszöntünk mindenkit új/régi rovatunk indulása alkalmából. Egyre jobban mozgatja a játékvilágot a retró, itt az ideje, hogy minden számban áldozzunk egy kicsit ennek a témának. Ha hozzá szeretnél szólni a rovathoz, vagy netalántán segíteni szeretnél nekünk, akkor ragadj billentyűzetet és keress meg bennünket a **retro@pc.games.hu** címen!

OLDIES NEWS

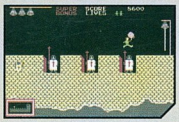
Újra itt a ZZAP!64

Hihetetlen hír, de az 1985-ben indult és 2002-ben megszűnt lap új számmal jelentkezik a 20. évforduló tiszteletére. Az biztos, hogy interneten elérhető lesz a lap, arról még folynak a tárgyalások, hogy esetleg papírformában is kézbe vehető legyen a híres sajtótermék reinkarnációja. A készülő lapot egyébként az utolsó, 107. számot jegyző Rob de Voogd készíti. Több izgalmas téma is ígérkezik, hiszen teszteket és előzeteseket dögivel lehet írni manapság a C64 piac újrainduló termékeiről. A kiadvány 20 sohasem közölt Oli Frey rajzot is fog tartalmazni, ami már önmagában is unikum. További info: *www.zzapback.com*

Joe Balde visszatér

Paul Griffiths, a Retro-Soft programozója fogja elkészíteni a cég legújabb bejelentésében szereplő programot, mely a Joe Blade új része. A történet azonban nem csak erről az egy programról szól, hanem a cég ki szeretné adni újra több híres Spectrum-program felújított változatát. Ennek jegyében megjelenne a Saracen, a Hawk Storm és a Dominion is. A legizgalmasabb azonban a Blade 4 lenne, mely félkészen várja a megjelentetést röpke 20 éve!

Készül a Hunchback



Készül a híres játék átirata, méghozzá Atari 2600-ra. Chris Walton programozó az 1982-ben megjelent eredeti játéktermi verziót vette alapul. Jelenleg a 15. pályánál tart a fiú, drukkolunk neki.

RETRO RIP

Mike the Magic Dragon

1997-ben a GO64! magazin számol be egy új Protovision játékról, mely az azonos című Amiga játék átiratának ígérkezik. Az időpont és a cég is érdekes, hiszen 97-ben már jócskán meghalt az egész 8 bites piac, talán egyedül a Protovision erőlködik a látszat fenntartásán, hogy van kereslet új C64-re. A program leporolása után elég sajátos technikát választottak a készítők, hiszen a GODOT képfeldolgozó programmal igyekeznek áthozni az Amiga verzió pályáinak grafikáját, ami nem is egyszerű dolog. Ha belegondolunk, a felbontás még meglenne, de a 320*200-ban használható két szín kicsit kevésnek tűnik. Sikerül átkonvertálni a 21 pályából 17-et (állítólag az egyik legjobban sikerült konverzió), persze sok retusálással. Az alapvetően platformjátékban egyébként betűket kell gyűjtögetnünk, ha sikerül a megfelelő kombinációt összeállítanunk, akkor léphetünk a következő pályára. A viharfelhők már indulásnál ott lebegnek a project felett, hiszen Malte Mundt (alias Thunderblade), a játék főtervezője egy kicsit sok mindent csinál egyszerre. Ebben az időszakban ő a GO64! egyik szerkesztője, de ezek mellett a hűszezres példányszámú Amiga Fevert is készíti, méghozzá mindkettőt havi megjelenéssel. Aki dolgozott már szerkesztőségben az tudja, hogy ez mit jelent - hihetetlen lassan haladt a program készítése. A félkész játék hamarosan belemerül az el nem készített játékok tengerébe, csakúgy, mint több száz vagy ezer társa.

HÁRDWÁRE TEST

MSX

A Microsoft Japán bevételére készül 2005-ben, pedig egyszer már házon belül volt - 20 évvel ezelőtt. Az MSX szabványt és a technológiát Kazuhiko Nishinek köszönheti a világ, aki 1983-ban kigondolta az egészet.
Az MSX szabvány hardver oldalról a Z80-as processzorra épül, megtámogatva a General Instrument AZ-3-8910-es hang és a Texas Instruments V9918-as grafikai chipjével. És hogyan jön a képbe a Microsoft? Nos, kevesen tudják, de a 8 bites és 16 bites gépek operációs rendszereinek és BASIC-jének egy jelentős részét a Microsoft készítette. Az MSX-nél is így volt ez, sőt a névválasztás sem véletlen, hiszen a MicroSoft eXtended basic szövegből ered az elnevezés, legalábbis a rosszmájúak szerint, hiszen az eredeti specifikáció a „Machines with Software eXchangebility" szöveget tartalmazza. A félelmetes eredmény azonban az volt, hogy több mint 70 gyártó kapcsolódik be az MSX gépek készítésébe, ami köszönhetően az egységes hardverfelépítésnek hatalmas piacot jelent a szoftverháznak. Azonban az ASCII elnök kezdeményezésének van egy hátulütője is. A gép Japánban indul, de igazából sohasem tudja megtenni a komoly kontinensnyi ugrásokat.
Az európai és pláne az amerikai stílustól és éles konkurenciaharctól teljesen idegen platformegyezőség nem kedvez a gépcsaládnak.

Ennek ellenére 1984-ben elkezdik Európában is gyártani a gépeket, itt a holland Phillips veszi szárnyai alá a projectet, tegyük hozzá, egyedül Európában. Márpedig a japán ízlésnek készült szoftverek nem mindig alkalmasak egy európai játékos számára, így a sikertelenség borítékolva van. Az alap MSX 1 gépek persze egyformák belső felépítésre, a gyártól a kínált extrák ügyében próbálják meg lázba hozni a nagyérdeműt. Akadnak itt mosolyogtató ötletek is (pl. a Toshiba HX10-es ceruzatartója), de komoly fejlesztések is (pl. a Spectravideo implementálja a CP/M-et a gépeibe és 80 karakteres grafikus kártyát fejleszt ki).

A következő ugrás 1985-ban jön, az MSX2 standard bevezetésével. Változik a RAM mérete, kicserélődik a hang- és a grafikai processzor, belekerül a gépbe a beépített 3,5-es drive de a Z80 sebessége nem változik. Fejlődik az oprendszer is, 2.0-ás és 2.1-es MSX2 gépek látnak napvilágot (sokak szerint a 2.1-es után logikailag a PC-s MS-DOS következik…). Rámozdul mindenki, aki csak él, virul az ipar egészen 1987-ig mikor is a Microsoft úgy dönt, kiszáll a témából és nem támogatja tovább az MSX szabványt. Innentől kezdődnek a bonyodalmak…

…folytatása következik…

SOFTWARE TEST

Sonic the Hedgehog

A nagy konzol háború talán első igazi csatája dúl a multivá érő Nintendo és Sega között, méghozzá az amerikai piac megszerzéséért. A Sega pedig csúnyán vesztésre áll, a Mario vezette seregek gyalogolnak be az amerikai otthonokba, méghozzá majdnem akadálytalanul. Ebbe a korántsem egyszerű helyzetbe születik bele egy vérmes sündisznó, aki ha már lúd, legyen kövér alapon még ráadásul kék is. Kifejezetten Mario ellen tenyésztette ki őt a Sega 1991-ben, de valószínűleg nem is gondolták (vagy csak reménykedtek benne), hogy ilyen sikerre viszi a MegaDrive-ot és az azután következő Sega gépeket. A tavaly megjelent 2 Sonic játékkal együtt már 29-nél tartunk, amely igen szép szám, főleg úgy, hogy a Sega sohasem adta ki a kezéből a sündisznó irányítását. Pedig egy egyszerű történetnek indult a dolog, elkészült egy szokásos 2D-s platform játék, felvehető sok extrával, remek grafikával, jól kitalált pályákkal, és persze sok marketinggel. Volt azonban egy tényező mellyel Mario koma sohasem kelhetett versenyre. Ez pedig a sebesség volt. Ha képzeletben megállunk egy amerikai elektronikus játékokat árusító bolt kirakata előtt úgy 10-12 évvel ezelőtt, akkor megértjük egy pillanat alatt a Sonic sorozat sikerét. Villanásokra látjuk csak a sündisznót, ahogy rohangál, ugrál, vagy éppen pörögve lövi ki magát, és azt gondoljuk az már dőfi. Ezzel a sebességgel a Nintendo üdvöskéje nem tudott versenyre kelni, egy pillanat alatt ott lihegett a nyomában a kék szörny. A nagy siker persze elmaradt hosszútávon, hiszen mire jó a sündisznó, ha nincs alatta vas. Amíg volt a Segának saját gépe, addig még csak-csak beszélhetünk saját arculatról, azonban a gépfoszlás óta és a Dreamcast fejének álomra hajtása után maradtak az egyéb konzolok, és persze a Windows platform. Ennek ellenére él még a sündisznó, bár még az a csúfság is megesett vele, hogy együtt hirdették az örök ellenlábas Marióval, hiszen GBA-ra és GC-re is jelentek meg Sonic játékok…

HARDWARE REMAKE

Új Capcom TV-játék

A Jakks Pacific gőzerővel nyomatja a TV-játékokat, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az új Capcom kiadás. A kis ketyere (melynek kinézete még nem tisztázódott) igencsak húzós neveket fog tartalmazni, hiszen a Ghost'n'Goblins, a Megaman, vagy éppenséggel az 1942 igencsak megdobogtatja bárkinek a szívét. Ha még nem lenne elég, a cég előállt egy remek ötlettel. A TV-játék tartalmazni fog egy csatlakozót, melybe a Capcom Gamekey kütyük fognak beleilleni. Bizonyára kitalálták, hogy így extra játékokat tudunk a géppel játszani. Hamarosan landolnak is az első bónusz játékok az üzletek polcain, itt lesz velünk a Street Fighter II és a Megaman további epizódjai is. Mindenesetre örömteli kezdeményezés, hiszen így nem kell a hardvert többször megvásárolnunk. Ezzel az erővel mondjuk újra gyárthatnák a MegaDrive-ot is, biztos lenne rá kereslet.

SNK a színen

Lesz a Jackks-nak egy másik terméke is, mely figyelmet érdemel. SNK színekben több olyan játék is volt, melyet szívesen nyomatnánk újra. Szerencsére az ízlésünk találkozik a válogatás készítőinek elgondolásával, hiszen itt lesz az Ikari Warriors, a Victory Road és a személyes nagy kedvencem a Vanguard. Most már csak ki kell várnunk, hogy megjelenjen a csodagép.

Sensible Soccer Plus

Valami konkrétummal is kell szolgálnunk ebben a hónapban, így itt van jól a Radica új TV-játéka, melyben három klasszikus MegaDrive játék kapott helyet. Egyiket sem kell különösebben bemutatni, hiszen a Sensible Soccer, a Cannon Fodder és a Mega Lo Mania is erősen klasszikusnak számít az iparban. Apróbb problémák azonban adódnak a remek MD-kontrollerekbe illesztett játékoknál, hiszen hiába mentjük el a beállításainkat és a csapatunkat a Sensiben, az a kikapcsolásnál elveszik. Arról pedig még többet lehetne beszélni, hogy az alapvetően egérre kitalált Cannon Fodder apró szálkeresztjét miként és hogyan lehet a cél fölé kormányozni az egyébként tetszetős MD-kontrollerekkel. Szóval marad a Sensi face to face...

FACTS

- A PSS által megjentetett Theatre Europe nevű háborús szimulációs játékához a cég komoly, 24 órás telefonszolgálatot tartott fent, melyen a betelefonálók a rakétaindító-kódokat kaphatták meg, melyet a program kért játék közben. Azért ez nem semmi…
- Az Amstrad által felvásárolt Sinclair utolsó gépei tulajdonképpen csak a külső borításukban és az oprendszer bizonyos részeiben voltak a Sinclair utódjai. Kinyitva a gépeket mindenhol Amstrad feliratok virítanak és az összes főbb alkatrész (pl. a drive egy az egyben) csereszabatos a nagyobb CPC gépekkel.
- Sinclair úr egyik utolsó terméke a C5 nevű jármű volt, melynek példányai még ma is fellelhetők a nagyobb aukciós oldalakon, méghozzá horribilis összegekért.
- A Sega 1990. október 6-án keresztelte el az első kézi konzolját. Az addig Project Mercury néven futó masina ekkor kapta a Game Gear nevet.
- Ugyanez a gép érdemelte ki az elemfaló nevet is, hiszen a 6 db ceruzaelemmel 3 órát volt képes működni, miközben a nagy ellenlábas Gameboy 4 elemmel 30 órát üzemelt.
- A konzolok szinte sohasem adtak ki licenszt gépeikre, ez alól az egyik kivétel a JVC által készített WoderMega, mely pár évvel a MegaCD után jelent meg. A cucc egy Megadrive + MegaCD kombó volt, mely több extra feature-t is tartalmazott. Ezek közé tartozott a gyorsított betöltés, a javított hangminőség és a portok kivezetése (SVHS, CD+MIDI).
- Az egyik legnagyobb díjjal a retro időszak játékai közül a Spectrumos Gyron dicsekedhet, melynél egy Porsche 924 volt a fődíj. A versenybe bejutott 33 legjobbnak egy speciálisan, erre az alkalomra készített pályán kellett végigmennie. A győztes Manuel Perez Vasqueznek ehhez 18 percre volt szüksége. A készítők 15 percben határozták meg a fizikailag legkevesebb időt, amely alatt lehet teljesíteni a pályát és a történethez még az is hozzátartozik, hogy a második helyezett 1 óra 37 perc alatt nyomta le az ellenfeleket. Mindez pedig 1985 telén történt.
- Az első programozható konzoljátékot a Fairchild készítette 1976-ban VES néven. A későbbiekben Channel F-re átkeresztelt gép (az Atari VCS miatt), az egyik legkisebb gyártó chipjét tartalmazta, nem törődve a mamut Texas Instrument ajánlatával. A kis beszállítót Intelnek hívták.
- Az egyik legelső titkos képernyőt az Atari 2600-as Adventure nevű játék tartalmazta, mely egyébként egy mezei scroll volt.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Hang probléma

Sziasztok!
Remélem hogy fogtok tudni segíteni a következő problémámon!!! ami a következő:
A számítógépem: AMD ATHLON 3000+ , 1Gb memória, Geforce 6600-as videókártya, 80Gb vinyó, Sound Blaster 5.1 hangkártya (nem integrált), integrált Realtek AC 97

A gond a következő:
Windows Xp-t használok, és amikor betöltődik akkor ropogást lehet hallani, már gyből amikor bejön a windows, a játékok közben ez a ropogás erősödik, és ezzel egyidőben nagyon belasul a játék, mondhatnj egy-két másodpercre meg is áll. Minden játék így viselkedik!
Ha nem csinálok a gépen semmit, csak hagyom pihenni, akkor is lehet hallani ezt a ropogást.
Mit tegyek hogy ez elmúljon???? Lécci, ha tudtok segítsetek!

Előre is köszönöm

Peti

Szia
Próbáld áttenni egy másik PCI-slotba, mert valószínű az IRQ-kiosztás nem tetszik hangkártyádnak.

Clemi

GTA: San Andreas

Hello PC.Games!
Lenne egy pár kérdésem a GTA:San Andreas-val kapcsolatban. Légyszi segítsetek!
1. Melyik billentyűvel lehet a biciklivel egykerekezni?
2. Be lehet szálni a vonatba?
3. Quadot hol lehet találni?

A válaszokat előre is köszi!

Gazsi

Szia Gazsi!
1. A testsúly előre- és hátrahelyezésével, azaz előre- ás hátradőléssel, épp úgy, mint motoron. Sajnos fejből nem tudom, mi angolul, de van rá gomb, talán a lean up / lean down.
2. Igen. Várj a vonatra az állomásokon. A tehervonatban mellékküldetést is indíthatsz.
3. Három helyszínen is:
- Los Santos közelében, Blueberry Acres, a térképen is látható egy kis csoportnyi fészer, menj arra, két toronyféle között parkol
- San Fierro közelében, Angel Pine, egy kunyhó mellett, földút vezet oda;
- San Fierro közelében, Flint County/Back o' Beyond határán, egy híd alatt

}{redenc

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/05

KÉPKITALÁLÓ:
Balogh Benjamin, Győr
Zolnai Zsolt, Tiszaföldvár

DUNGEON LORDS:
Valentyik Balázs, Dabas
Manczúr Zsolt, Gerendás
Kertész István, Szeged

GTA: SAN ANDREAS:
Varga Balázs, Csurgó
Tardi Péter, Miskolc

SAGA OF RYZOM:
Tóth György, Győrasszonyfa
Kocsis Erzsébet, Budapest

BOILING POINT:
Szamek Péter, Szekszárd
Fábián Zalán, Budapest
Kiss Orsolya, Agárd

SECRET OF THE LOST CAVERN:
Kiss Hocza Csaba, Homrogd
Szebó Balázs, Csongrád

RAZER + ICEMAT:
Jakab János, Budapest

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

Grand Theft Auto 3 bug

Hi!
Segítséget szeretnék kérni a gta 3 (nem a san andreas hanem a sima!) hoz mivel mindig az történik hogy a küldetés után mentek,sikeresen el is ment kilépek és másnap amikor játszani akarok a mentéssel akkor a betöltés után nem indul el a játék.
Az op.rendszerem Win98 de szerintem nem ez a hiba mert simán fut rajta a game. szerintem patch kell hozzá.ha így van akkor légyszi írjátok meg h honnan tudnám letölteni hozzá.

thx Atos G.

Szia!
Valóban volt egy általad leírt hiba a játékban, a betöltésnél elszállt a játék, ezt az 1.1-es patch orvosolta. A Rockstar oldaláról letölthteted *(http://www.rockstargames.com/support/)*. Sajnos pár esetben ez sem oldotta meg a problémát; kerítgett a neten egy nem hivatalos patch, a google-ban rákereshetsz a „Grand Theft Auto 3 v1.1 SAVEGAME FIX" kifejezésre (ehhez is kell a feltelepített 1.1), illetve volt, akinél csak a 28.32-es Detonator drivert feltelepítve sikerült kiküszöbölni a gondot... (A hivatalos patch egyébként a mentett állásokat nem bántja.)

}{redenc

Syberia

Sziasztok!
Elakadtam a Syberia játékban. Nem indul a vonat, mert két fontos tárgyat kell megszerezni.
Találtam már egy plüssmamutot a barlangban. Szerintem az az egyik. A temetőnél lehet a másik. Egy vasszobor lenyújtja a kalapját, amibe egy kereszt alakú kulcs illene. Ezt a kulcsot nem találom sehol. Ha esetleg tudjátok a megoldást, kérlek írjátok meg!

Előre is köszönöm a fáradozásotokat!

SPBOB

Szia!
Jó nyomon jársz. Menj be a templomba hátul. Találsz ott egy gyanús keresztet a falon, egy bezárt komódot, és ennek oldalán, a harmadik fiók magasságában egy tekerőkart. A többi már menni fog...

}{redenc

Painkiller

Helló!
Segítségre lenne szükségem a Painkiller nevű játékban. Nagyon élveztem végig a játékot, ám a végén elakadtam. Kb. 3 hónapja nem tudom befejezni. A legutolsó fejezetben toporgok, ahol a játék során legyilkoltak „lelkeit" kell újra megölnöm, körönként 66-ot, s egy-egy kör után 1 percen át náspángol engem a főgonosz, aki ellen fegyvertelenül vagyok. Ezekből a „lelkekből" már majdnem tízezret megöltem, de nem változik semmi. Mit rontottam el? Talán húszezerig kell gyilkolni őket? Vagy mire számíthatok? Esetleg elszúrtam valamit és felesleges egyáltalán erőlködnöm? HOGYAN KELLENE HOGY VÉGET ÉRJEN A JÁTÉK?
Nagy kíntól szabadulnék meg ha válaszolnátok :))
Köszi!!!!

Andi

Szia Andi!
Gratulálok a kitartásodért, én ötezernél feladtam volna... A megoldás viszont egyszerűbb, idézek a saját, CD Gamesben megjelent végigjátszásomból:
„Először jön 66 átlátszó ellenség, elég nagy a pálya, körbe kell rohangálnod (én még csak meg sem sebződtem, Vitality, Replenish hasznos), ekkor természetesen démonmódba kerülsz, és jön a főördög. A figura hozzád vág egy kardot, amikor vele egy szintben van, üsd vissza neki. Ezután meteorokat dobál feléd, játék ugyanaz, amikor a képe előtt vannak a kövek, üsd vissza őket a gazdinak. A lényeg, hogy tisztes távolban legyél tőle, mert csak ekkor hajigál (figyeld az ellenség-számlálót, a 65.-et kb. a kiindulópont közelében nyírd ki!). Ha követed a fentieket, kb. tíz másodperc alatt vége a csatának."

}{redenc

Teljes játék / Ttrial verzió
Bernard and Hank / Boatz / Cadog Advenures / Communist Mutants from Space / Confusion Ball / Dogfight / Fantasy Battlefields / Hedgehog in Quake 2 / Hot Chix 'n' Gear Stix / Jet Boarder / Lizardia / Lunar Rescue / Mummy's Curse / Netstorm / Nuclear Nibble 3D / Ray Bexter / Skooter / Sky Fire / Star Fleet Tactics / Super Tux / The Murderer / The Red Baron

Demo
Battlefield 2 / Chrome: Specforce / Fate / Rhem 2 / Labyrinth of Time / Lux / Phanzers: Phase Two / Salvo! / Trash / Worms Mayhem / Evochron / Red Ace Squadron Pro / Blasterball 2 Remix / Bricks of Camelot / Miner Madness / Rocknor's Donut Factory / Slyder Adventures / Star Defender II

Shareware
Ancient World Puzzle / Bubblefish Bob / Cosmodeluxe 3D / Epidemic Groove / Fireball / Geom / Inferno / Jetz Rampage 4 / Ring Master / Smiling Bubbles / Titan Assault / Tizzie's Bug Revenge

Magyarítás
Day of Tentacle / Duke Nukem / Doom 3 :RoE / Pariah / Postal 2 / Civilization 3: Conquest / Deus Ex / Far Cry / Icewind Dale 2 / Might and Magic VII / Still Life / Need for Speed Underground 2 / UFO 1 / UFO 2

MOD
Airbuccaneers - UT 2004 / Stargate - BF 1942 / DeGeneration - RTCW / Doom 3 classic mod / Hot Coffee - GTA: SA / Eclipse - HL2 / Mission Impossible - Max Payne 2

Patch
Act of War patch 3 / Boiling Point 1.1 / Doom 3 1.3 / Half-Life 1.1.1.1 / Nexus mp patch / Chronicles of Riddick 1.1 / Settlers V 1.04 / SWAT 4 1.1 / The Bard's Tale 1.01 / Vampire 1.5

Utility
3D Muse Generator / AC3D 5.0 / Ace Menu Creator / ASCII Art Generator / BlueVoda / Website Builder / Fast Plans 10 / Floppy Image Creator / Imagetrix / Motion Studio 3.0 / Speed Video Converter / SpyPry / Swift 3D / Total Commander / Water Garden Studio / X-Fonter

Extra
FPS csomag / Mobil programok / One Switch compo / képmutató / screensaver-ek / háttérképek / Scrolling Game Developer Kit / Voice Buddy / WinUAE / webkit-ek

Játszd újra
Bubble Bobble / Equinox / F1 Spirit / Goody / Horace Goes Skiing / Rolling Madness 3D / Wing Commander Privateer / Saboteur '95 / One Switch Competition / Three Weeks in Paradise

Így készült
Auto Assault / EQ2: Desert of Flames / Heroes V / Clevers Techreel 2005

Video
Alan Wake / Beton Soldier / Cold War / GodFather / Project Offset / Serious Sam 2 / Stubbs / Stubbs trailer / Gods: Lands of Infinity / Fahrenheit / Pathologic / Lead Pursuit / Lada Racing Club / Age of Empires III / Black and White 2 / Desert Law / Outfront 2 / Shattered Union / Sims 2: Nightlife / Stalingrad / Wofor War on Terror / Ratrix / Imps - Chapter 1

Trainer
Area 51 / Army Ranger Mogadishu / Battlefield2 / Boiling Point Road to Hell / ER / Fantastic Four / Grand Theft Auto San Andreas / Heavy Weapon Deluxe / House of the Dead 2 / Imperial Glory / Juiced / Lotr Battle for Middle Earth / Pegit / Pizzadude Special Delivery / PSI Ops the Mindgate Conspiracy / Psychotoxic / Rising Kingdoms / Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / The Thing / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings

Savegame
Fantastic Four / Grand Theft Auto San Andreas / Juiced / Psychotoxic / Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / SCAR / Streets Racer

Túlélőcsomag
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / Avast Antivirus / DaemonTools / DirectX / Flashget / GetRight / Kaspersky Antivirus / mIRC / Motherboard Monitor / Mozilla Firefox / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

DRIVER
Alaplap:
nVidia - nForce 6.53 WinXP/2K WHQL

Videókártya:
ATI Catalyst 5.4 for Win2k/XP / nVidia - ForceWare 71.84 for Win2k/XP

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

PC.GAMES DVD 2005/5

PC.GAMES DVD 2005/5

TELJES JÁTÉK:
THE EYE OF THE KRAKEN

EXKLUZÍV

FPS CSOMAG - 5 TELJES FPS JÁTÉK A KORONGON
MOBIL GYŰJTEMÉNY - TELEFONOS PROGRAMOK
ÍGY KÉSZÜLT - AUTO ASSAULT, HEROES V ÉS EQ2: DOF VIDEO
MOD - STARGATE (BF 1942), HOT COFFEE (GTA: SA), ECLIPSE (HL2)

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Kedves Olvasók! Sikerült magam túltennem a múlt havi stresszen. Két ok miatt:
1. Elmentem nyaralni. A nyaralás kiemelkedően stressz oldó tevékenység, egyébként még lesz róla szó, mert szeretek ilyenekről irkálni.
2. Mindenki megsajnált és néhányan pedig még írtak is levelet a sajnálkozás mellett. Ráadásul egyszerre kaptam meg mindet, amikor már majdnem elhagyott a remény. Na jó, nem írok hosszú bevezetést, az csak olyankor kell, ha nincs levél és húzni akarom a mondatokat. Inkább tallózgassunk a postában!

Kedves Sir Thelen!!!
(Ez volt a megszólítás, jön a bevezetés:) Régóta vagyok hűséges olvasótok és most, hogy kifogytak a levelek, hát megpróbállak felvidítani és megmenteni a sok gyógyszertári költekezéstől. Tárgyalásként azzal kezdeném, hogy mi lenne ha kapnál egy ilyen levelet:

Szevasz, te hosszú nyakú Puccér! Most került hozzám egy lap a barátomtól és unalmamban billentyűzetet ragadtam. Neked azér' még van gerinced, de a levélnek nem találtam, a fakitermelés nem az erősségem. Üvdvöllet: Fa Jankó

(Ez volt a tárgyalás) Na? Azt hiszem te már kaptál egy pár ehhez hasonló levélkét (a Fa Jankó név ismerős nekem, 2004. május táján olvashattam...). A Befejezést kihagytad, nembaj, jöhet az Aláírás (majd egy kicsit odébb)!
Nekem magyar Windows jutott így a SEND helyett marad a Küldés, de sebaj.

Üdvözlettel: EgoPista

Utóirat(ezt is kihagytad): Nem a Túró Rudiért csináltam, hanem mert Annyira meghatódtam szomszéd nénis történeteten!

Kedves EgoRiska! Egy ilyen hipotetikus levélre reagálva először is elgondolkodnék magán a levélíró személyén. Már csak azért is mert mi más fogást találnék a levélen? De érdekel is mellesleg. Mert akkor most ki írja a levelet? Fa Janó, aki a múltkor már írt egyszer és bár a fakitermelés nem az erőssége, de ha fellapozzuk (fellapozza mindenki más, én nem, mert nem tudom melyik számban volt)egyik régebbi számunkat akkor megtudhatjuk, hogy mely más dolgokban jó? Vagy EgoRiska, aki a névről ítélve valószínűleg egy önmagát elfogultan értékelő tehén? Persze csak elméletben. Ha jól emlékszem a legutóbbi leveled is tartalmazott valami ilyesmi, számomra teljesen érthetetlen, kissé skizofrénnek ható írott kompozíciót. (Bocs a szóvirágért, de ha már eszembe jutott, muszáj voltam leírni! :) Szerintem semmi okod szomorkodni a magyar Windows miatt, nekem bantu Windows van fölrakva, ami képírást használ és Bearnak úgy kell mindig visszafejtenie latin abc-re amiket írtam *(Azért se, legközelebb berakom úgy ahogy jön... - Bear)*. De ugye ez volt a legolcsóbb, legjobb vétel. Netről rendelve. Szuper, hogy hatottam az érzelmeidre, az öreg nénis dolgok mindig bejönnek, ez olyan klasszikus jócselekedet, mint a vak bácsi átkísérése az úton. A szentimentalizmust majd még máskor is bevetem! Na írj még, üdv!

Kedves Sir Thelen!
Bár gyakorlott levélíró vagyok, és nem okoz problémát bármilyen stílusú levél megírása, mégis hasznosnak és szórakoztatónak találtam a júliusi számban olvasható levelező tanfolyamot - be is iratkoztam Igazából ezen kívül nincs közölnivalóm, csak a két csomag túró rudira pályázok, azért írtam. (persze ha Uniq zsebből megdob egy úttal, annak se leszek ellene, de tudom, hogy szegénynek a Jamiro koncertre is alig tellett :oD)
További minden szépet kívánok!
Üdv,

Ágnes

:oDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD DDDDDDDDDDDDDD

Ajjaj! Szia Ági! Olvasgatom ezeket a leveleket amiket most hirtelen kapok és van egy közös pontjuk: a túró rudi. Szóval az igazat megvallva éppen kifogyott. Megették. Nyom nélkül eltüntették. Biztos Bear is benne volt (és az is biztos, hogy két zárójel múlva rám hárítja a felelősséget :p) hisz főnökként mindenbe bele lát és egyébként is a saját szája felé hajlik a keze. Mondtam neki, hogy szokjon át valami másra, de imádja a pöttyös dolgokat és katicákkal nem lakik jól. Na jó, nem akarom feszíteni a húrt Bearnál, mert most épp galibát okoztam neki a nyaralásommal *(Ember! Visszavonom... Összetéveszteni a katicát a pöttyös labdával... tudhatnád, hogy már átszoktam rá régen. És különben is te vagy a hibás. Nyilván. - Bear)*. Szóval ha véletlenül az újság nem akkor jelenik meg, amikor vártátok, hanem pár nappal, esetleg héttel (jó, hosszú nyaralás volt...) később, akkor leveleitekkel engem célozzatok meg *(Uraságа mediterrán országokban süttette a hasát! Felháborító! Láttam! A hasát! - Bear)*! Más. Te honnan ismered Uniqot? Persze az nem baj, hogy Őt ismered, csak engem miért nem ismersz? Tuti van itt valami konspiráció, amiről nem tudok. Na majd ráállok a dologra és kinyomozom, addig ne add föl és írj nekem még levelet ismerkedési-barátkozási célzattal (Sanyika! - Menjél aludni! - Bear)! De mielőtt még két vállra fektetnének a hormonok tovább állok a következő levélre, mert levelezési rovat vezetőként nem élhetek vissza a levélírók bizalmával (viszont az adataival igen, már tárcsázok is... :).

Megszólítás: Kedves Sir Thelen!
Bevezető: először is szeretnék gratulálni az ujsághoz, az utóbbi időben én is rendszeresen olvasom, a fiamét szoktam lapozgatni, és igen szinvonalas lapnak tartom.
Tárgyalás: én is észrevettem hogy a levelezés nagyon leült az utóbbi hónapokban, ezért is ragattam billentyűzetet, hogy legalább legyen valami olvasnivalód. Szerintem a levelezés az ujság nagyon fontos részét képezi, régebben mindig azzal kezdtem minden lap olvasását és igen lehangoló hogy egyszerűen nincs semmi, pedig egy oldal nem is sok, annyi levelet csak össze lehetne hozni, főleg ugy hogy a rovatvezető igen poénosan terjengős fickó. Még a vissztérő írók se veszik a fáradtságot: dádá nekik.
Összegzés: EZUTON SZERETNÉK MINDEN MAGÁT VALAMIRE TARTÓ GAMES RAJONGÓT HOGY ÍRJON MÁR ENNEK AZ EMBERNEK LEVELET MERT MUNKANÉLKÜLI LESZ!!!!

Tisztelettel: Varga Róbert

ui: bocs a pocsék poén mentes levélért, te ugy is kitalálsz hozzá valamit.

Hello Robi! Köszönjük a biztatást mindannyian! Én külön örülök neki, hogy szülőként nem tartod gyermeked pszichés fejlődésére károsnak ezt a félreeső kis oldalt az újságban. Manapság mindenki olyan hamar megsértődik és néha komolyan aggódom, hogy valakinek ez is szemet szúrhat (pl. Nőegylet, Férfiegylet, Terri Blék...). Egyébként levelezési rovatot írni roppant szórakoztató dolog egy olyan kíváncsi embernek, mint én. Így legalább nem kell a lépcsőházunkban feltörögetnem a postaládákat, hogy kielégítsem már-már zavaróvá váló levéligényemet *(A határa is van szerelve egy levelesláda, ahova lehet leveleket dobálni. Vagy levélbombát. Vagy mindkettőt. - Bear)*. Azért, hogy ez a kielégítő helyzet továbbra is fennmaradjon és engem ne csukjanak börtönbe levéltitoksértésért, írjon mindenki a *level@pc.games.hu*-ra. De ezt már úgy is tudjátok. Most búcsúzom, vigyázzatok magatokra, ne egyetek túl sok fagyit, meg ne fájduljon a torkotok!

Üdv: Sir Thelen

TUTI DVD-S PC.GAMES LELŐHELYEK

Vidéken:
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű Plaza
Szeged Cora City Press
Budaörs Auchan City Press
Székesfehérvár Auchan City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press
Kecskemét Petőfi S.u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

Budapesten:
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

X 2 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

X 2 HATALMAS SZUPER-POSZTER

VAN KIÚT A SZÜRKESÉGBŐL...

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

A PLAY ZONE

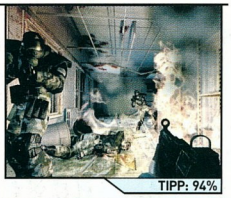
JÁTÉKSZELVÉNYEK

INFO MEGJELENÉS: 2005. AUGUSZTUS 5.

PC.GAMES ELŐZETES

F.E.A.R.

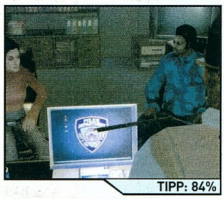
A játékkal kapcsolatos felfokozott várakozást legjobban talán az jellemzi, hogy manapság az egyik legnépszerűbb online játék a F.E.A.R. interneten játszható multiplayer béta verziója. Tehát még meg sem jelent a játék, de már klánok alakultak, és éjjel nappal folynak a többjátékos, véres küzdelmek. Így már mindenki tudja, mennyire brutális, izgalmas játékkal lesz dolga, de szinte semmilyen részlet nem szivárgott ki az egyjátékos részt illetően. Mindenesetre már tűkön ülve várjuk, hogy kiderüljön, ki is az eddigi videókban, bemutatókban látott titokzatos, és rémisztő kislány, és hogy mitől olyan kócos a kis hajacskája.



TIPP: 94%

Fahrenheit

Egy újabb hányatott sorsú játék, a Fahrenheit is révbe ér végre. A Quantic Dream (ld. Omikron) alapkoncepciója szerint egy sorozat formájában szerette volna a játékosok elé tárni Lucas Kane kalandjait. Ez azonban nem sikerült, először a tervükről, majd arról is le kellett mondjanak, hogy a játék egyáltalán valaha elkészül. Ugyanis az addigi kiadó kihátrált a játék mögül, de végül szerencsére az Atari felkarolta az addigra igen búskomorrá vált csapatot. Az E3 során látott verzió sajnos eléggé lehangoló volt, a gyatra irányítási metódus miatt, de továbbra is bízunk a srácokban…



TIPP: 84%

Dragonshard

Ed Del Castillo és csapata szintén öreg motorosoknak számítanak már, a stratégiák terén elvitathatatlan érdemekkel bírnak. Maga Ed Del Castillo részt vett a Command&Conquer fejlesztésében, a csapatnak, a Liquid Entertainment-nek pedig a The Lord of the Rings: War of the Ring volt az első munkája. Bár a program megosztotta a játékosokat és a kritikusokat is egyaránt, de látszott, hogy a csapat ennél sokkal többre képes. A Dragonshard lesz az első program, amivel ezt be is bizonyíthatják. Már jelen számunkban is tesztelni szerettük volna, de a srácok úgy gondolták, hogy még csiszolgatják kicsit, és csak ősszel adják át a nagyérdeműnek.

TIPP: 94%

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

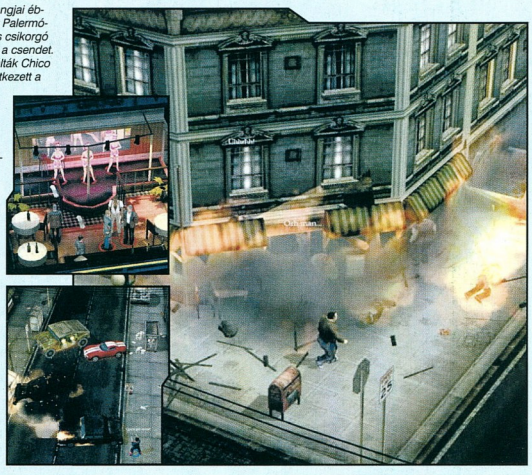
Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

INFO GÉPIGÉNY: P III 600 MHZ, 128 MB RAM, DIRECTX 8 KOMPATIBILIS VGA, 1GB HDD

GANGLAND

Egy forró éjjelen tűzharc hangjai ébresztették az óváros lakóit Palermóban. Lövések, sikolyok, és csikorgó kerekek hangja törte meg a csendet. Másnap reggel holtan találták Chico Mangano-t. Két tanú jelentkezett a rendőrségen, mindketten határozottan felismerték Chico gyilkosait. Mario Mangano nem hitt a fülének, amikor a tanúk elmondták, hogy a gyilkosok Romano, Angelo és Sonny Mangano voltak, Chico és Mario testvérei. A rendőrség megpróbálta elkapni őket, de nyomtalanul eltűntek. Két év múlva Mario nagyapját Vincenzo Mangano hívta fel Amerikából, Paradise City-ból. Azt mondta, hogy Chico gyilkosai a városában vannak, több embere is látta őket. Mario megesküdött nagyapjának, hogy megöli fivére gyilkosait…



Fordulatos történet, igényes kidolgozás, humor, izgalom. Sajnos kevés játékra igaz ez a jellemzés manapság, ezért nagy meglepetést jelentett az ismeretlen fejlesztőcsapat játéka, mely a Syndicate legjobb pillanatait idézi.
A program a stratégia és az RPG-k legjobb ötleteit, elemeit ötvözi, mindezt megspékelve rengeteg akcióval.

Magyar nyelvű szoftver!

A DVD mellékletre bonuszként további kisebb teljes játékok is felkerülnek!

HASZNÁLD KI A NÉGYEKBEN REJLŐ ERŐT!

Az XBOX® verzió képei.

FANTASTIC 4™

Játsz a Fantastic Four bármely tagjaként ebben
az egyedülálló csapatorientált akció-kalandjátékban!

WWW.F4THEGAME.COM

12+ www.pegi.info

PlayStation.2

XBOX

GAME BOY ADVANCE™

NINTENDO GAMECUBE™

PC CD

ACTIVISION

activision.com

Marvel, The Fantastic Four, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. The Fantastic Four Motion Picture and Images from the Motion Picture: © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by Activision Publishing, Inc. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MARVEL

20th CENTURY FOX

automex

INTELLIGENT DNA. i-DNA!

GIGABYTE i-DNA Series Motherboard

Synergize Performance DNA with Security DNA into fundamental intelligence technologies for the digital lifestyle.

GA-81955X Royal

Dual Core Processor | 888 Dual Channel DDR2 888 | PCI Express | SATA3 Serial-ATA3 RAID | Gigabit Gigabit LAN | Dual RAID | Intel 955X Express Chipset | Optimized for Dolby Master Studio | Intel Matrix Storage Technology

- Intel® 955X Express Chipset + ICH 7R
- Optimized for Intel® Pentium® Processor Extreme Edition
- Supports dual channel DDR2 888 with ECC up to 8GB
- Features GIGABYTE exclusive U-Plus Dual Power System
- Features dual Gigabit Ethernet port connection
- Integrated new generation SATA 3Gb/s storage interface
- Features with Intel Matrix Storage Technology
- Designed for Dolby Master Studio

Free!

GN-BTD02 ***Bluetooth USB Dongle included!!***

GIGABYTE Patented U-Plus D.P.S. included!!

GA-81945P Dual Graphic

Dual Core Processor | 888 Dual Channel DDR2 888 | 64-Bit Ready | Dual RAID | Gigabit Gigabit LAN | IEEE 1394b | Intel High Definition Audio | Intel 945P Express Chipset | Intel Matrix Storage Technology

- Intel® 945P Express Chipset + ICH 7R
- Supports Intel Pentium D Processor
- Supports new generation dual channel DDR2 667 memory architecture
- GIGABYTE unique Dual Graphic Link design
- Integrated new generation SATA 3Gb/s storage interface
- Experience revolutionary graphics with the PCI-Express x16 interface
- Features T.I 1394b and Gigabit Ethernet connections
- Features 7.1 channel Intel High Definition Audio

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.

www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

Specifications and pictures are subject to change without notice.
All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.hu

GIGABYTE™ TECHNOLOGY